

PLAYSTATION 3

KONAMI

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

18+

www.pegi.info

KOJIMA PRODUCTIONS

A HIDEO KOJIMA GAME

PRÓLOGO

Después de tres años y medio, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* ya está preparado y esperando a que lo disfrutes. Con *MGS2* pretendí ponerle punto final a la saga, pero como la gente quería experimentar más y comprender mejor el universo de este juego, creé *MGS3*. Las peticiones, sin embargo, no dejaron de llegar y ahora, con la cuarta entrega, considero que he cumplido el objetivo. En *MGS4* ya no quedan cabos sueltos y, aunque el argumento es una historia independiente, este juego sirve también para completar y finalizar todos los anteriores.

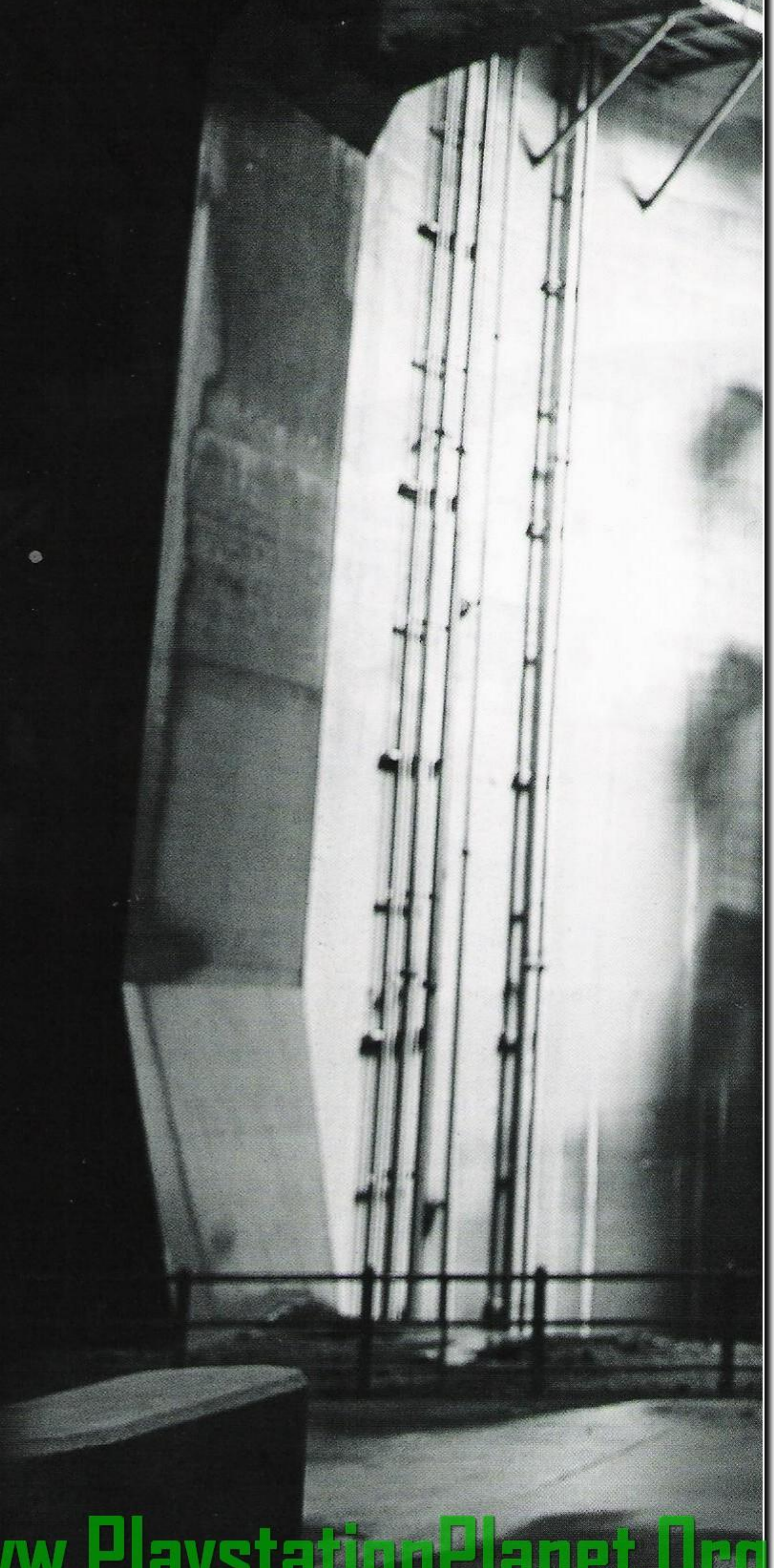
MGS4 está estructurado de tal manera que le otorga infinidad de posibilidades al jugador. Más allá de las secuencias cinemáticas, el jugador es el que escribe la historia y de él dependen los acontecimientos que se desarrollan en el campo de batalla. En algunas escenas puedes preferir infiltrarte sigilosamente, mientras que en otras puedes involucrarte directamente en un conflicto. Algunos jugadores pensarán: "¿Qué haría Snake en mi lugar?" y, entonces, probablemente opten por permanecer en silencio y neutralizar solo a los soldados cuando sea estrictamente necesario, como lo haría Snake. Otros, sin embargo, echarán un vistazo a su arsenal y decidirán que la mejor manera de abordar la cuestión es usar la fuerza bruta. Lo cierto es que no hay maneras correctas o incorrectas de hacer las cosas.

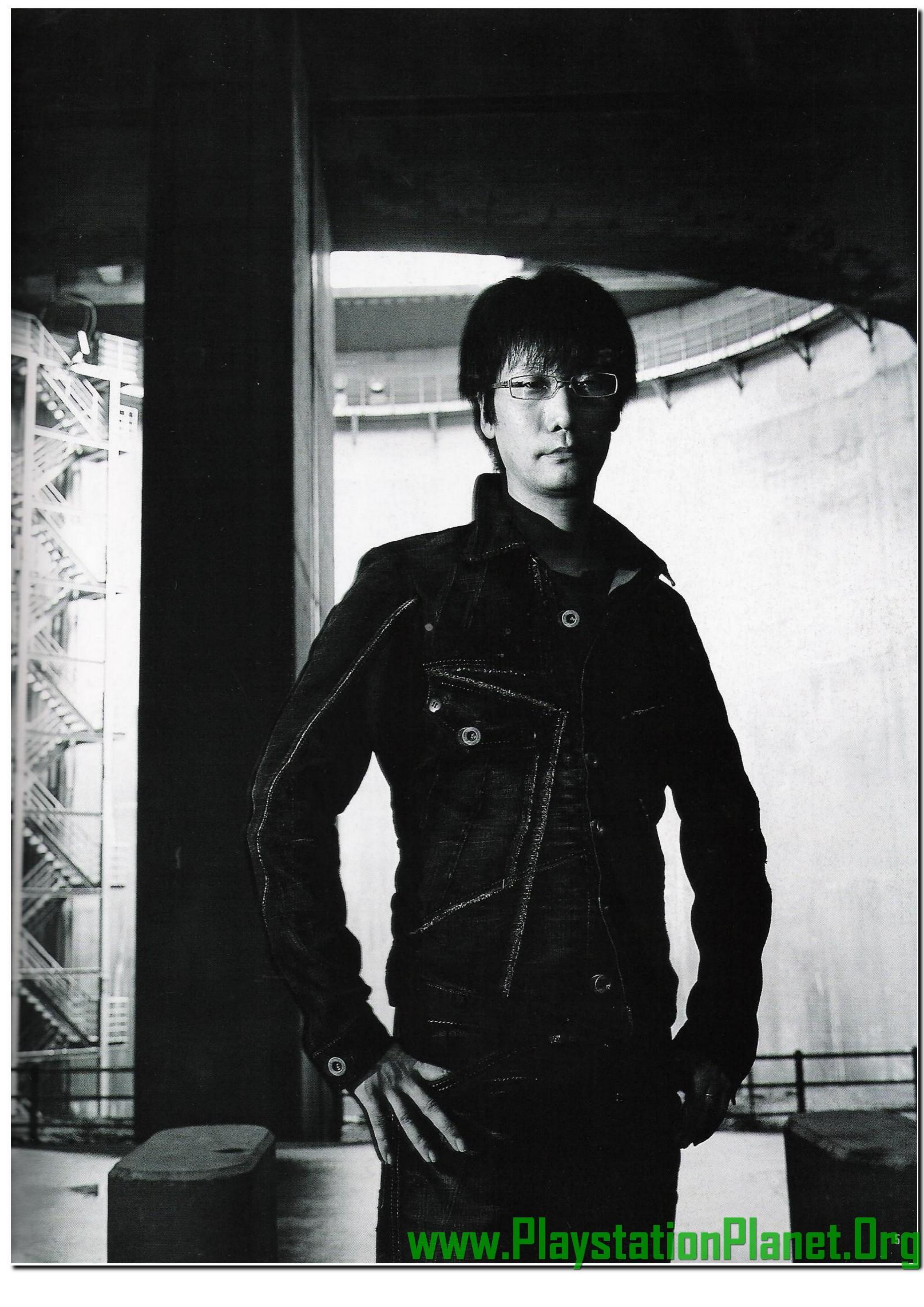
La primera vez que juegues a *MGS4* irás reaccionando a los acontecimientos a medida que se te vayan presentando. Tendrás que ir tomando decisiones espontáneas y rápidas cuyas consecuencias ignorarás a lo largo de todo el juego. Juega a *MGS4* de principio a fin y terminarás la historia, pero también iniciarás una nueva aventura. En cuanto tengas claro adónde ir y más o menos lo que tienes hacer, podrás empezar a disfrutar, a experimentar, a plantearte desafíos más arriesgados y a descubrir nuevos secretos o tácticas diferentes.

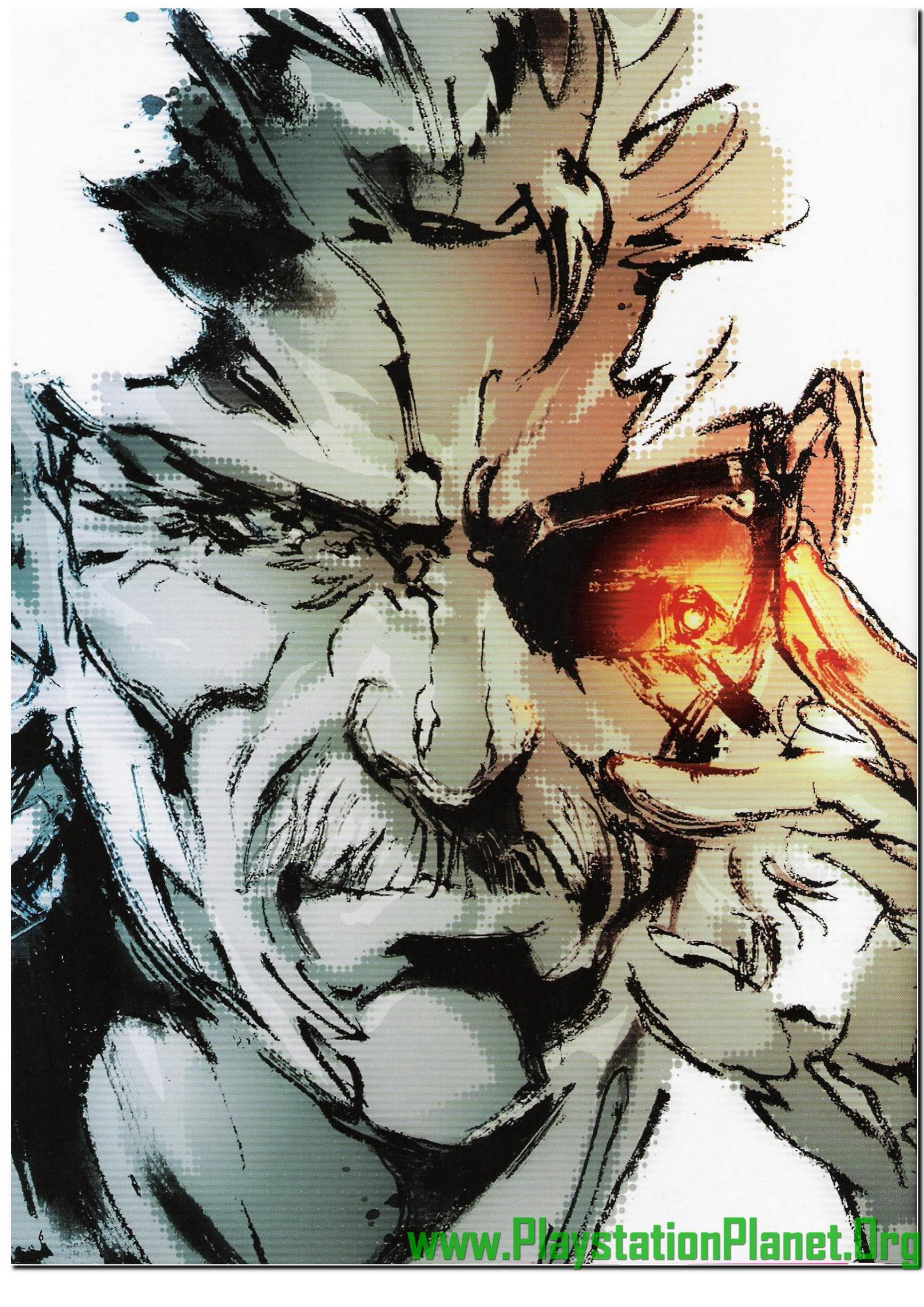
Esta guía es el resultado de la estrecha colaboración entre Piggyback y Kojima Productions. La hemos creado con la intención de ayudarte a comprender mejor todo lo que ocurre durante la última misión de Snake y a complementar tus conocimientos acerca del universo de *MGS4*. Nos hemos esforzado mucho para conseguir que disfrutes al máximo de tu experiencia a tu ritmo, eso sí, y hemos evitado estropearte el final. Esto no implica que hayamos omitido algún secreto, sino que hemos estructurado la guía de tal manera que puedas vislumbrar y saborear tranquilamente tus primeros pasos por el juego y llegar a dominarlo hacia el final. El respeto que esta guía siente hacia el juego y hacia el jugador es algo que la diferencia de las demás. La convierte en algo único.

Espero que disfrutes jugando y que esta guía te ayude a explorar y atesorar cada elemento del juego.

Hideo Kojima









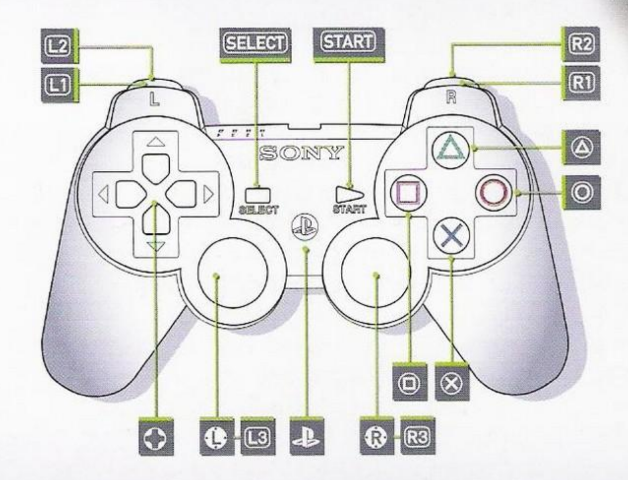
1 CÓMO JUGAR

El inicio de *Metal Gear Solid 4* es tan espectacular y cuenta con tantas novedades, que incluso los jugadores expertos pueden sentirse algo desorientados. Estas páginas te ayudarán a prepararte de la mejor manera posible. Hemos procurado no desvelar el final del juego desde el principio y por eso no profundizaremos en algunos temas hasta que lleguemos a ellos durante el Recorrido.





MANDO DE PLAYSTATION®3



COMANDO	MENÚS	JUEGO
Ⓛ	Desplazarse por los menús.	Pulsa suavemente para que Snake camine despacio y sigilosamente, y con más fuerza para que alcance su velocidad máxima.
Ⓡ	Desplazarse por el mapa.	Mover la cámara o el punto de mira.
✛	Desplazarse por los menús.	Acercar y alejar la visión mientras usas la mirilla o el modo Prism de Solid Eye; inclínate ligeramente hacia la izquierda o la derecha (mientras estás de pie o agachado) o cuando utilices los prismáticos.
⊗	Confirmar selección. Cambiar armas en el menú Armas. Cambiar objetos en el menú Objetos.	Agacharse (pulsación corta). Gatear (pulsación larga). Rodar (mientras corres).
◎	Atrás.	Recargar; desactivar la animación/pista de audio y avanzar hasta el siguiente diálogo (conversaciones por el Codec).
△	Cambiar ángulo de visión del mapa desde el menú de pausa (cuando sea posible). Comprar munición en menú Armas.	Movimientos dependientes del contexto (cuando aparezcan en pantalla △ y el icono de acción); modo FPS (cuando saques el arma); avanzar conversaciones por el Codec.
□	Quitar arma en el menú Armas. Quitar objeto en el menú Objetos.	Alterna activar o desactivar Apuntar Auto si el ajuste "Fijar (Apuntar Auto)" está activado en el menú Opciones.
R1	Acercar visión en mapa (cuando esté disponible).	Usar arma (manteniendo pulsado L1) o CQC (cuando tengas el arma enfundada).
R2	Alejar visión en mapa (cuando esté disponible).	Abrir menú Armas en el juego.
L1	Ver armas/objetos en sus respectivos menús. Ver factura en la tienda de Drebin.	Apuntar arma.
L2	Optimizar arma en el menú Armas.	Abrir menú Objetos en el juego.
R3	Alternar entre la posición actual y la ubicación del objetivo en el mapa.	Configurar la cámara con vista hacia delante; cambiar posición del arma (manteniendo pulsado L1; no se puede hacer con el cuchillo).
L3	-	-
START	Menú principal (en la pantalla de título).	Mostrar menú de pausa. Poner los vídeos en pausa (seleccionar "Saltar" para avanzar hasta el final); terminar las conversaciones por el Codec.
SELECT	-	Mostrar configuración del mando/activar Codec (si la función del botón SELECT del menú de opciones está configurada en "Utilizar Codec".
PS	-	-

VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

La siguiente pantalla numerada y explicada (Fig. 1) muestra un ejemplo de una típica pantalla de juego.

1 **Indicador de VIDA:** representa el bienestar físico de Snake. Si el indicador se queda vacío, será el Fin del Juego.

2 **Indicador de Psyche o porcentaje de estrés:** representa el bienestar psicológico de Snake. Si el Indicador de Psyche disminuye y aumenta el porcentaje de estrés, su capacidad combativa también será inferior, sobre todo en lo que a precisión con las armas se refiere.

3 **Medidor de Alerta:** aparece cuando el enemigo ha detectado a Snake y da la alarma. Las tres etapas son Alerta, Evasión y Precaución. La posibilidad de que lo ataquen va menguando dependiendo del nivel.

4 **Radar Solid Eye:** solo estará disponible cuando el Solid Eye esté activado. Este radar te indica aproximadamente a qué distancia están todas las criaturas vivas y vehículos dentro de un radio determinado. El círculo interior, que brilla más y que está situado justo sobre la posición de Snake, indica cuánto ruido está haciendo el personaje. Verás un círculo parecido (aunque más pequeño) alrededor de otras figuras en movimiento; aunque éstos no son siempre enemigos, también pueden ser ratas o gallinas. Cuando el Solid Eye esté desactivado, lo único que verás es una sencilla brújula; el círculo rojo te indica en qué dirección se encuentra el siguiente objetivo.

5 **Porcentaje de camuflaje:** indica el nivel actual del camuflaje de Snake; cuanto más alto, mejor. El texto aparece en azul cuando el enemigo está distraído en una zona concreta (si, por ejemplo, las tropas de las PMCs están luchando contra las fuerzas rebeldes locales). Esto implica que probablemente no se percaten de la presencia de Snake. El color del texto adquiere una tonalidad naranja cuando los soldados se encuentran explorando la zona en busca de algo sospechoso. En este caso tendrás que avanzar con mucho más cuidado.



01

6 **Anillo de la Amenaza:** indica la proximidad y posición de las figuras en movimiento (ya sean soldados, vehículos, etc.). Cuanto mayores sean las "ondas", más cerca estarán.

7 **Ventana de Armas:** te muestra el arma que Snake está utilizando.

8 **Ventana de Objetos:** te muestra el objeto que has seleccionado. Si necesita pilas, verás justo debajo de esta ventana el Indicador de Batería.

9 **Apuntar Auto:** verás este texto cuando tengas activada la Mira Automática.

10 **Acciones especiales:** verás aparecer un icono en esta zona siempre que pulses ⊛ para ejecutar una acción que depende del contexto en el que Snake se encuentre.

Menú principal

Al menú principal (Fig. 2) podrás acceder desde la pantalla de título pulsando START. Ahí verás las siguientes opciones:



02

Nueva partida: elige uno de los cuatro niveles de dificultad para iniciar una nueva partida.

Cargar partida: te muestra una lista de tus partidas guardadas. Además de una imagen útil de la posición en la que te quedaste la última vez, verás también el día y la hora a la que guardaste esos archivos. Si te mantienes un momento sobre la entrada que has seleccionado, te aparecerán otros detalles, incluyendo el tiempo total que llevas jugando y una breve descripción de en qué parte de la historia te has quedado.

Informe de la misión: te permite ver cualquier vídeo que hayas desbloqueado. Se te pedirá que selecciones un archivo guardado después de elegir esta opción. Si decides no cargar un archivo guardado, solo tendrás acceso a las Instrucciones de la misión 1.

Opciones: utilízalas para personalizar y configurar *MGS4* para que se adapte a tus preferencias. La mayoría de los ajustes no necesitan explicación porque despliegan un mensaje de ayuda en la parte inferior de la pantalla que puede servirte a modo de guía. En cuanto a lo que el juego se refiere, encontrarás las opciones más importantes en la página de Controles.

Álbum de fotos: usa esta opción para ver las fotos sacadas con la cámara en cuanto la hayas encontrado. Hablaremos de esto con más detalle en el capítulo de Extras, pero te recomendamos que no lo leas hasta que hayas jugado por lo menos una vez. Ese capítulo te desvelará el final del juego y, por lo tanto, perderá la gracia.

Campo de tiro virtual: en esta zona de entrenamiento virtual podrás enfrentarte a unas figuras pasivas para entrenarte en el uso de las armas, de los objetos, de las técnicas CQC y en los diversos movimientos que es capaz de ejecutar Snake. Selecciona "Comenzar con datos guardados" para tener acceso a todas las armas y objetos que tienes en un archivo determinado, o también puedes elegir "Comenzar sin datos guardados" para empezar con una colección básica de armas estándar.

Metal Gear Online: es el juego multijugador. El capítulo sobre MGO empieza en la página 132.

Extra: como ya hemos explicado antes, abordamos este capítulo en una sección que solo deberías consultar si ya has jugado al juego una vez porque, de no ser así, sabrás qué ocurre al final antes de llegar a él.



Menú de pausa

Abrirás el menú de pausa (Fig. 3) si pulsas START durante el juego. Esta pantalla te muestra un mapa interactivo (con útiles trucos) donde podrás consultar los



03

detalles meteorológicos, la temperatura y la fuerza del viento en la esquina superior derecha. Algunas de las opciones del menú no podrás verlas hasta que hayas llegado a un punto determinado en el Primer Acto.

Codec: aquí podrás acceder a la pantalla del Codec. Úsalo para hablar con Otacon en cualquier momento y pedirle consejo. Basta con que selecciones su secuencia con L, y que luego pulses ⊗ para establecer contacto. Los datos del Codec irán en aumento a medida que avance la historia y deberías probar a escuchar en otros canales porque esto ha pasado a convertirse en algo parecido a una costumbre dentro del Metal Gear.

Armas: aquí podrás seleccionar las armas a las que luego podrás acceder a través del menú del juego pulsando R2. Basta con que elijas un arma en la ventana central (usa ✪ para desplazarte por las diversas categorías) y luego asígnala a una de las ranuras que verás en el panel de la izquierda. Podrás equiparte hasta con cinco armas a la vez. El objeto que tienes seleccionado te aparecerá a la derecha de la ventana, junto con unas estadísticas tan útiles como son el peso y cuánta munición puede albergar. Verás también una serie de iconos que clasifican las armas y granadas en seis categorías: "S" es la mejor, las siguientes van desde "A" hasta "E". Pulsa L1 para ver la información de un arma seleccionada; en cuanto tengas acceso a la tienda de Drebin, también podrás pulsar L2 para optimizar las armas y ⊚ para comprar munición adicional.

Objetos: el menú de Objetos funciona de la misma manera que el de Armas. Selecciona un objeto de la ventana central y asígnaselo a una de las ocho ranuras disponibles. Pulsa L1 para visualizar información adicional.

Camuflaje: la pantalla de camuflaje te permite cambiar la configuración del traje de infiltración y equiparte con los uniformes o disfraces y vestuario especial. Dejar el OctoCamo en modo automático es la mejor opción al principio; el manual es más aconsejable cuando se juega por segunda vez. Lee la página 20 para saber más.

Tienda de Drebin: entra en la tienda de Drebin para comprar armas y munición. Comprar allí es muy fácil, basta con que pulses ✪ para seleccionar un objeto y luego ⊗ para activar la ventana de compra. Hablaremos más sobre la tienda de Drebin en el capítulo Recorrido.

Instrucciones: es una explicación de todos los movimientos que puede ejecutar Snake junto con las imágenes que te ayudarán a comprender mejor en qué consiste cada acción. Aquí se abordan también dispositivos como el Metal Gear Mk.II.

Opciones: este menú es exactamente igual que el que encontrarás en el menú principal.

Guardar: utiliza esta opción para guardar la partida. *Metal Gear Solid 4* usa un sistema de puntos de control, por lo que debes estar atento a los avisos que te indicarán dónde se encuentran. Al guardar el juego solo conservarás el progreso que hayas hecho hasta el último punto de control por el que hayas pasado.

LISTA DE MOVIMIENTOS

La siguiente tabla te ofrece un resumen de todos los movimientos que puede realizar Snake.

CATEGORÍA	ACCIÓN	CONTROLES	NOTAS
Movimiento	Andar/correr	Ⓛ	Muévelo ligeramente para gatear con sigilo y a fondo para correr.
	Agacharse/gatear	⊗	Si estás de pie, pulsa ⊗ una vez para agacharte y mantenlo pulsado para tumbarte. Cuando estés agachado, pulsa ⊗ una vez para ponerte de pie o mantenlo pulsado para tumbarte. Si estás boca abajo, pulsa ⊗ una vez para quedarte agachado y mantenlo pulsado para ponerte de pie.
	Gatear	Ⓛ	Muévelo ligeramente para gatear lo más despacio posible y a fondo para hacerlo con rapidez.
	Andar agachado	Ⓛ	Muévelo ligeramente para gatear con sigilo y a fondo para correr.
	Mover la cámara	Ⓡ	Mueve la cámara libremente con Ⓡ.
Rodar	Rodar hacia delante	⊗	Pulsa ⊗ cuando estés corriendo para rodar. Mantén pulsado el botón mientras estés rodando para gatear.
	Rodar y tirarse al suelo	⊗ (manteniéndolo pulsado)	Mantén pulsado ⊗ mientras corres para rodar y luego gatear.
	Rodar hacia un lado	L1 (manteniéndolo pulsado) + Ⓛ + ⊗	Mantén pulsado L1, inclina Ⓛ en la dirección deseada y pulsa al instante ⊗ para rodar hacia un lado. Haz lo mismo cuando estés tumbado boca abajo para rodar por el suelo.
	Rodar	△	Pulsa △ cuando Snake esté boca abajo para que ruede y hazlo una segunda vez para que ruede de nuevo hacia el punto de partida.
Colgarse	Agarrarse a extremos	△	Pulsa △ para colgarte de una cornisa o similar.
	Moverse	Ⓛ	Cuando estés colgado, muévete a la izquierda o la derecha con Ⓛ.
	Dejarse caer	⊗	Déjate caer de una cornisa pulsando ⊗.
	Agarrarse a cornisas	△	Cuando te estés cayendo, agárrate a las cornisas o escaleras pulsando △.
	Subir	△	Para volver a subir, pulsa △ mientras estés colgando.
Pared	Pegarse contra la pared	△	Ponte de cara a una superficie y pulsa △ para pegarte contra ella. Pulsa △ otra vez para apartarte.
	Recorrerla	Ⓛ	Puedes recorrer una pared contra la que te hayas pegado con Ⓛ.
	Echar un vistazo	Ⓛ	Cuando llegues al final de la superficie o pared, inclina Ⓛ en la dirección deseada para echar un vistazo. A partir de ahí podrás disparar como lo haces normalmente.
	Atacar saltando	Ⓛ (manteniéndolo pulsado) + L1 (manteniéndolo pulsado) + R1	Mientras echas un vistazo, pulsa L1 para apuntar y pulsa R1 para disparar.
Atacar	Disparar	L1 (manteniéndolo pulsado) + R1	Para atacar con un arma, pulsa L1 para apuntar o activa sencillamente Apuntar Auto y pulsa luego R1 para disparar. Para hacerlo con objetos arrojadizos como son las granadas, pulsa L1 y usa Ⓡ para situar la diana sobre el objetivo y luego pulsa R1 para lanzarla.
	Apuntar manualmente	Ⓡ	Usa Ⓡ para apuntar.
	Cambiar visión por encima del hombro	R3	Mientras apuntas manualmente, pulsa R3 para cambiar la posición del arma en las manos de Snake. El ángulo de la cámara pasará al hombro opuesto.
	Modo apuntar	□	Pulsa □ para alternar activar o desactivar Apuntar Auto si el ajuste "Fijar (Apuntar Auto)" está activado en el menú Opciones.
	Cambiar la mira	L1 (manteniéndolo pulsado) + △, luego hacia arriba o hacia abajo en ✥	Mientras estés en el modo FPS apuntando con un arma con mira, pulsa hacia arriba o hacia abajo en ✥ para cambiar el zoom.
	Recargar	◎	Pulsa ◎ para recargar.
	Modo FPS	L1 (manteniéndolo pulsado) + △	Pulsa △ mientras apuntas para cambiar a Visión en Primera Persona. Snake puede moverse libremente en este modo, pero su velocidad decrece en gran medida.
	Inclinarse (solo en el modo FPS)	◁, ▷	Inclínate ligeramente hacia la izquierda o la derecha.
CQC	Tirar	Ⓛ + R1 (manteniéndolo pulsado)	Inclina Ⓛ hacia el objetivo y mantén pulsado R1 para tirarlo al suelo y dejarlo fuera de combate al instante.
	Agarrar	R1 (manteniéndolo pulsado)	Agarra al objetivo manteniendo pulsado R1 en cuanto estés cerca de él.
	Desarmar	R1 (manteniéndolo pulsado)+ R1	Pulsa R1 otra vez mientras agarras a tu objetivo para desarmarlo.
	Contener	R1 (manteniéndolo pulsado durante más tiempo)	Mantén pulsado R1 durante más tiempo después de agarrar a tu enemigo para así poderlo contener si tienes un arma que puedas utilizar con una sola mano. Si tienes que usar tu arma con las dos manos, Snake golpeará al enemigo para tirarlo al suelo.
	Estrangular	R1 (manteniéndolo pulsado durante más tiempo) y luego R1	Agarra primero a tu rival y pulsa luego R1 para estrangularlo y dejarlo fuera de combate.
	Contener y tirar	R1, luego Ⓛ + R1 (manteniéndolo pulsado)	Después de contener a tu objetivo, pulsa R1 mientras inclinas Ⓛ para tirarlo al suelo.
	Contener en el suelo	R1, luego Ⓛ + R1 (manteniéndolo pulsado. Estando agachado)	Si te agachas mientras contienes a un objetivo, lo obligarás a agacharse a él también y lo asfixiarás.
	Rematar	R1 (manteniéndolo pulsado durante más tiempo) y luego △	Después de contener a tu víctima, pulsa △ para degollarla.
	Escudo	R1 (manteniéndolo pulsado durante más tiempo) y luego L1	Después de contener a tu rival, pulsa L1 para usarlo como escudo humano y apunta con tu arma. Pulsa R1 para disparar.
Distraer	Golpear la pared	△ y luego R1	Mientras te pegas contra la pared, pulsa R1 para dar un golpe y distraer a tu enemigo.
	Tirar un cargador vacío	L1 (manteniéndolo pulsado) + R1	Los cargadores vacíos se tiran de la misma manera que las granadas. Recuerda que debes apuntar hacia la posición que quieres que tu objetivo investigue.
	Hacerse el muerto	△	Mantén pulsado △ cuando Snake esté boca abajo o sencillamente no te muevas cuando quedes aturdido por un ataque.
	Poner en el suelo una revista Playboy o Emociones	L1 (manteniéndolo pulsado) + R1	Mantén pulsado L1 y R1 para abrir la revista, luego pulsa ◎ para pasar las páginas. Suelta los botones superiores para ponerla en el suelo.
Equipo	Recoger objetos/equipo	Ⓛ	Basta con que te muevas sobre los objetos para cogerlos, a menos que ya hayas alcanzado la cuota máxima de un objeto concreto.
	Seleccionar objeto	L2 (manteniéndolo pulsado), ✥	Mantén pulsado L2 y utiliza ✥ para desplazarte por los objetos disponibles, luego suelta el botón para seleccionar uno concreto.
	Seleccionar arma	R2 (manteniéndolo pulsado), ✥	Mantén pulsado R2 y utiliza ✥ para desplazarte por las armas disponibles, luego suelta el botón para seleccionar una concreta.
	Robar objetos	△ (manteniéndolo pulsado y luego soltándolo)	A veces, si coges un cadáver o un cuerpo inconsciente y lo sueltas, puedes encontrar algún objeto.
	Detener	L1	Acércate sigilosamente hacia tu objetivo por la espalda y pulsa L1.
	Registrar	L1 y luego △	Después de detener a un objetivo, ponte frente a él y pulsa △ para registrarlo. Pulsa otra vez △ en cuanto te aparezca un aviso en pantalla para buscar objetos.
Dispositivos	Activar el OctoCamo	-	Quédate quieto durante un momento mientras yaces tumbado boca abajo o cuando estés pegado contra una pared para mimetizarte con el entorno.
	Activar Anillo de la Amenaza	-	Quédate quieto durante un momento mientras yaces tumbado boca abajo o cuando estés agachado para activar el Anillo de la Amenaza. Éste permanecerá en funcionamiento mientras gateas o andas agachado muy despacio.
	Solid Eye	L2 + ✥	Selecciona el Solid Eye en el menú Objetos (manteniendo pulsado L2) y usa los botones □, △ y ◎ para seleccionar sus tres modos de funcionamiento.

NIVELES DE DIFICULTAD

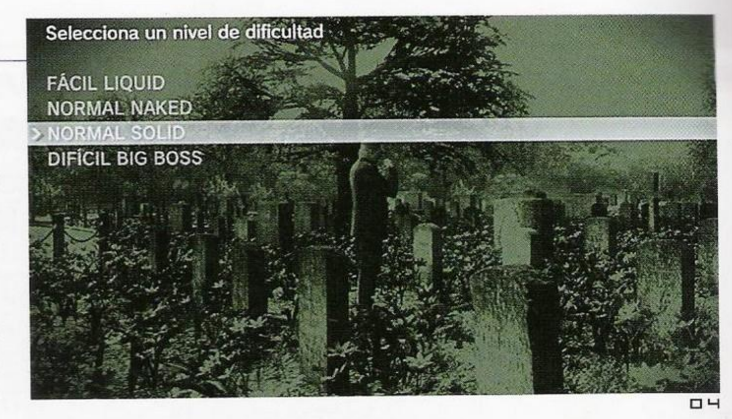
En *MGS4* hay cuatro niveles de dificultad. Escogerás el tuyo cuando elijas la opción de Nueva Partida (Fig. 4).

Fácil Liquid es el nivel más sencillo y que deberían completar todos aquellos jugadores que no hayan jugado previamente a un juego de acción o que duden de sus habilidades. Es un nivel que sirve de entrenamiento antes de abordar los otros tres más complicados.

Normal Naked es ligeramente más complicado que el Fácil. Supone un desafío pero no ensombrecerá tu diversión poniéndote las cosas demasiado difíciles o frustrándote. Será una buena opción para cualquiera que no esté todavía demasiado familiarizado con los juegos de *Metal Gear Solid*.

Normal Solid es el nivel de dificultad estándar. Será el marco perfecto en caso de que hayas jugado a todos los juegos de *MGS* anteriores y pondrá a prueba además todo lo que has aprendido hasta ahora.

Difícil Big Boss es mucho más complicado que el resto de los niveles. Para terminar el juego tendrás que dominar el estilo de *MGS4* y prever de antemano cuál será el comportamiento de tu enemigo. En este modo tendrás que ser más sigiloso que activo. Es una opción excelente para aumentar el desafío a partir de la segunda vez que juegues.



04

En general, a medida que aumente el nivel de dificultad:

- Habrá menos objetos disponibles.
- Los soldados (tanto los aliados como los hostiles) dejarán caer menos objetos.
- Podrás llevar menos objetos a la vez.
- La cantidad total de munición que podrás transportar será bastante inferior.
- Los enemigos ganarán precisión, infligirán mayores daños y además Snake les hará menos daño a ellos.
- Los enemigos estarán más alerta y son más peligrosos.



CONTROLES

Olvídate de las tropas de las PMCs y de otros peligros del campo de batalla: el primer conflicto al que tendrás que hacer frente en Metal Gear Solid 4 será entre tus dedos y tú. Dominar los controles básicos y la cámara puede llevarte unas pocas horas dependiendo de tu experiencia, pero alcanzar la maestría total de sus múltiples (y a menudo completamente opcionales) movimientos y técnicas especiales te costará muchísimo más. No te dejes intimidar porque con práctica y paciencia conseguirás evitar una frustración innecesaria. Sabemos que te mueres por entrar en acción, pero leer esta guía de presentación será un primer paso muy útil.

LOS CONTROLES DE SNAKE

Movimiento

Para caminar o arrastrarte, mueve ligeramente Ⓛ; hazlo con más firmeza para correr. No olvides que el sigilo es la clave en los juegos de Metal Gear Solid. Si corres harás mucho ruido y será mejor que lo dejes para las situaciones de combate, las huidas de emergencia o para cuando estés absolutamente seguro de que todo está despejado. Si estás de pie, pulsa ⊗ una vez para agacharte y mantén pulsado ⊗ para tumbarte. Para ponerte de pie si estás tumbado, mantén pulsado ⊗ o pulsa suavemente para quedarte agachado. Te darás cuenta de que has pasado casi todo el juego gateando, que es el movimiento más sigiloso, o andando agachado, que te ofrece un término medio entre el sigilo y la velocidad. Agacharse y tumbarse te permiten además utilizar el Anillo de la Amenaza y el OctoCamo con la mayor eficacia. Hablaremos más sobre ellos a lo largo de este capítulo.

Para ser lo más sigiloso posible, mueve ligeramente Ⓛ mientras estés tumbado para gatear muy despacio que, a diferencia de otros ritmos de movimiento, no disminuye el porcentaje de tu camuflaje. Inclínalo más para avanzar a mayor velocidad, pero date cuenta de que aumentará también la posibilidad de que el enemigo te vea. Por lo general, el porcentaje de camuflaje disminuye así en un 10%. Gatear tiene una función que es menos evidente: permite a Snake desarmar con seguridad y recoger explosivos como los Claymore.

AGACHARSE / ANDAR AGACHADO





ANDAR / CORRER / AVANZAR CON MUCHO SIGILO









Para rodar, pulsa ⊗ si estás corriendo y mantén pulsado ⊗ mientras ruedas para gatear. Emplea esta secuencia de movimientos para atravesar agujeros pequeños o para pasar por obstáculos que sean muy bajos. Es muy útil cuando necesitas bajar rápidamente un piso o para caer desde una cornisa. Obviamente te servirá también como maniobra de evasión durante un combate.

01

Para rodar hacia un lado (Fig. 1), mantén pulsado L1, mueve L hacia la derecha o la izquierda y pulsa inmediatamente ⊗. Si lo haces estando tumbado, Snake rodará por el suelo.

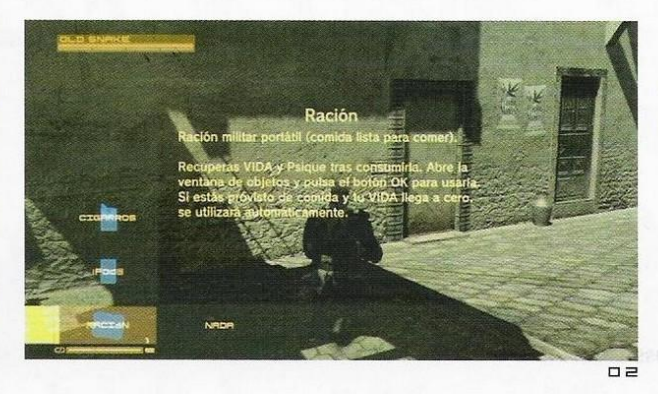
Para que Snake se ponga boca arriba, pulsa △ cuando esté tumbado boca abajo o pulsa el botón de nuevo para que vuelva a la posición de gateo estándar. Este movimiento te será muy útil cuando necesites usar un arma de forma inesperada. Si giras la cámara rápidamente para enfrentarte con tu adversario, pulsa L1 para apuntar y Snake se dará la vuelta de inmediato para poder realizar un disparo limpio. También podrás lanzar granadas en esta postura.

Aunque no habrá muchas ocasiones en las que lo utilices, puedes pulsar △ para agarrarte a una cornisa o escalera cercana mientras Snake se esté cayendo. Por lo general, cuando camines por una cornisa o algo parecido, el veterano soldado realizará esta maniobra automáticamente. Muévete a izquierda y derecha con L; pulsa ⊗ para bajar (intenta caer sobre un enemigo al menos una vez) o pulsa △ para volver a subir si hay espacio suficiente arriba.

Otro movimiento sigiloso clave es pegarse contra la pared. Ponte de cara a ella y pulsa △ para que Snake pegue el cuerpo contra ella. Con el OctoCamo activado podrás confundirte con el entorno (siempre que permitas que el traje se adapte, claro está). Mientras estás pegado contra la pared puedes recorrerla andando y echar un vistazo cuando llegues a un agujero, esquina o grieta con L. Para apartarte de ella y apuntar, mantén pulsado L1.

Cómo utilizar los objetos

Para usar un objeto debes asegurarte de que le has asignado una de las ocho ranuras disponibles (menú de pausa → Objetos). Mantén pulsado L2 para poner en pausa temporalmente la acción y usa ✥ o L para desplazarte por la lista (Fig. 2). Presta atención a los trucos en pantalla porque te ofrecen instrucciones precisas. Por regla general, aquellos objetos que restauran la salud o la Psyche deberás activarlos con ⊗ mientras el menú esté abierto. Otros, tales como el Solid Eye, empiezan a funcionar desde el mismo momento en el que sueltas L2 y te reincorporas al juego. Solo podrás tener un objeto "activado" durante la partida.



02

TUMBARSE BOCA ABAJO / GATEAR / GATEAR E INSPECCIONAR



HACERSE EL MUERTO



RODAR

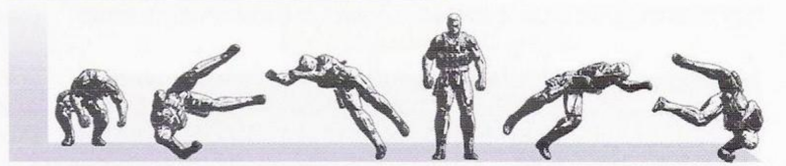


RODAR HACIA UN LADO (TUMBADO)



RODAR HACIA UN LADO (DE PIE)





GOLPEAR LA PARED



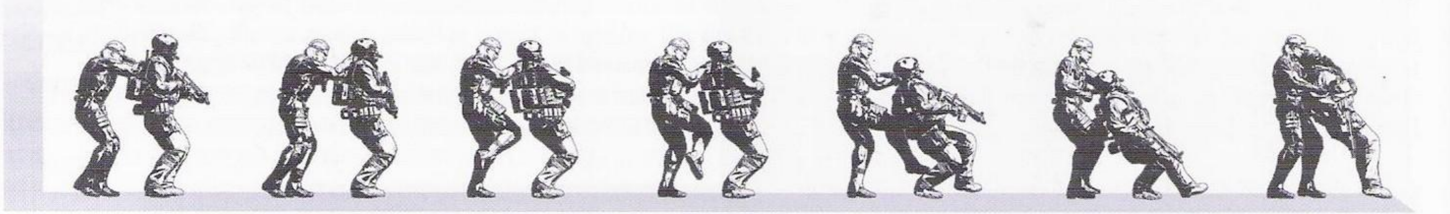
PONERSE BOCA ARRIBA



NADAR



CQC: CONTENER

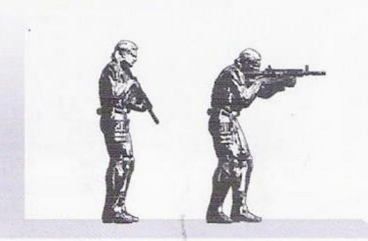


CQC: TIRAR






APUNTAR ARMA



CQC: DESARMAR





CQC: CONTENER EN EL SUELO





Cómo utilizar las armas

Al igual que con los objetos, tendrás que asignarle primero una ranura a un arma de entre las cinco que hay disponibles (menú de pausa → Armas) antes de poderla usar. Para cambiar de arma, mantén pulsado R2 y desplázate por las diversas opciones con ✥ o Ⓛ. Suelta R2 para seleccionar una y volver al juego. Mantén pulsado L1 para apuntar y pulsa R1 para disparar. Recarga con ◎.

Si mantienes pulsado L1 se te desplegará una retícula de objetivo y trasladarás la visión de la cámara justo detrás del hombro de Snake; usa Ⓡ para apuntar. Puedes cambiar la posición del arma en las manos de Snake y mover la cámara al hombro opuesto pulsando R3 (Fig. 3). Esto te será de mucha utilidad cuando dispares desde una posición a cubierto. Activa el modo FPS con △ para mayor precisión o para usar una mira si tu arma está equipada con una. Podrás moverte libremente en el modo FPS, pero la velocidad descenderá en gran medida. También puedes pulsar ✥ o ✥ para inclinarte ligeramente hacia la izquierda o la derecha en el modo FPS y ✥ o ✥ para utilizar el zoom de la mira. Algunas armas cuentan con diversos modos de disparo (incluyendo los de una sola bala, ráfaga y automático). Puedes activarlos mientras que la ventana de armas esté en pantalla. No tienes más que seguir las instrucciones.

03

Verás que tienes gran cantidad de armas a tu disposición en el menú Armas. Cuentas, por ejemplo, con granadas que podrás apuntar pulsando L1 y lanzar con R1. Otras "armas" que puedes emplear son revistas como la Playboy, que podrás utilizar para distraer a los guardias, las minas antipersona Claymore y los cargadores vacíos que puedes tirar para hacer ruido.

Puedes optimizar tus armas con multitud de accesorios en cuanto tengas acceso a la tienda de Drebin a través del menú de pausa. Te explicamos cómo conseguirlo en una de las secciones más importantes del recorrido del Primer Acto.

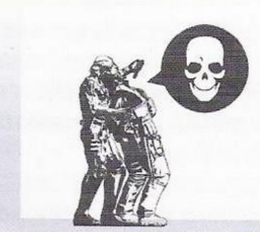
Si tienes activado el ajuste "Fijar (Apuntar Auto)" en el menú de opciones, pulsa ▢ durante el juego para cambiar entre Apuntar Manualmente y Apuntar Automáticamente. Cuando es la segunda la que está activada, verás un aviso sobre la cabeza de Snake.

La función de Apuntar Auto, como su propio nombre indica, hace que Snake apunte automáticamente a los adversarios hostiles cuando tienes pulsado L1. Verás aparecer un círculo rojo que te indica hacia dónde está apuntando; en el caso de hacerlo contra un ser humano, la diana estará emplazada en el pecho. Podrás alternar los objetivos con Ⓡ. El bloqueo del arma desaparecerá si el objetivo se pone a cubierto.

Aunque sea extremadamente útil cuando te enfrentas a numerosos enemigos a la vez, la Mira Automática es una característica que te aconsejamos que utilices lo menos posible. Una de sus principales desventajas, por ejemplo, es que no te permite apuntar a lugares tan vulnerables como puede ser la cabeza. El problema es mayor cuando se juega en los niveles de dificultad Normal Solid y Difícil Big Boss, en los que tus adversarios aguantan muchos más daños antes de morir. La Mira Manual puede resultarte complicada de dominar al principio, pero te garantizamos que saldrás ganando con ella a largo plazo.

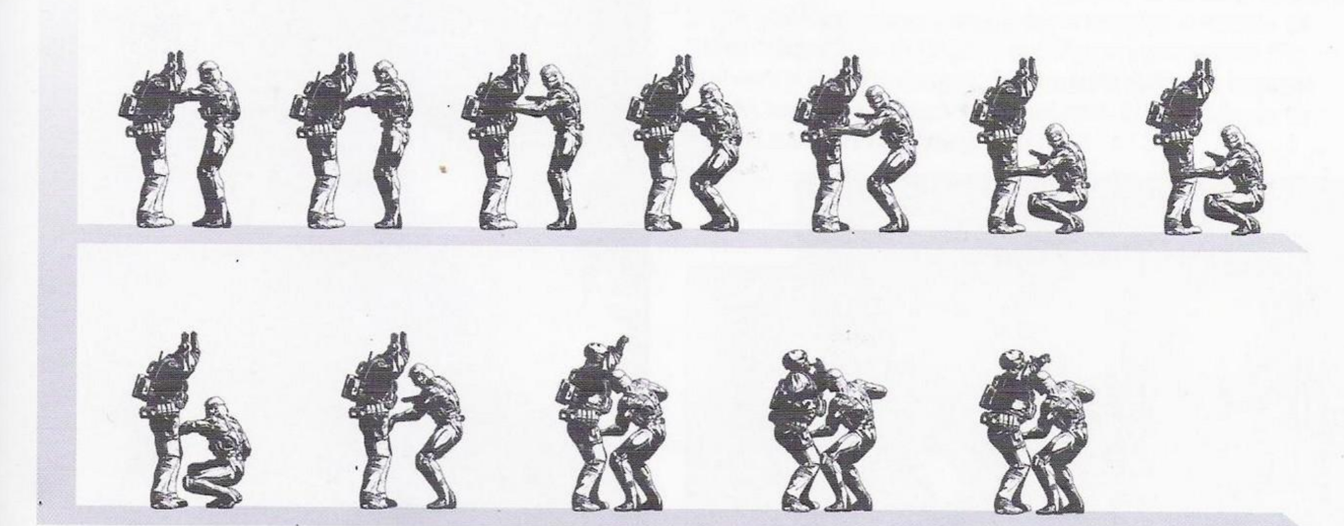
CQC: DETENER

CQC: CORTAR CUELLO





REGISTRAR



CQC

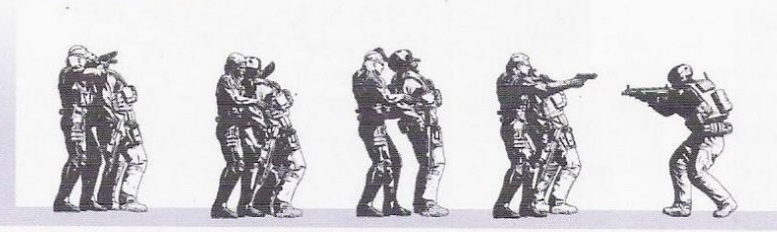
Las maniobras de Combate cuerpo a cuerpo (CQC) debes utilizarlas para deshacerte silenciosamente de tus rivales, para desarmarlos o incluso para usarlos como escudos humanos (Fig. 4). Estas técnicas solo podrás llevarlas a cabo si estás muy cerca de tu enemigo y las opciones disponibles dependen del arma con la que estés equipado en ese momento. Para disfrutar de mayor libertad escoge una pistola; con un arma que requiera que tengas ocupadas las dos manos, las posibilidades son mucho menores. Consulta nuestra Lista de movimientos de la página 11 o la opción de Instrucciones del juego para aprenderte la configuración de los controles.

Dominar las técnicas CQC lleva su tiempo. La posición y la sincronización suelen ser, por lo general, las que más práctica requieren. El Campo de tiro virtual es un lugar perfecto desde el que empezar, aunque siempre puedes iniciar una nueva desde un nivel de dificultad inferior e ir ganando experiencia en los combates en "vivo". No podrás ejecutar CQC equipado con ciertas armas. Busca el texto CQC en rojo, encima del icono de un arma, en la esquina inferior derecha antes de intentarlo.



04

CQC: ESCUDO



MOVERSE



METAL GEAR MK.II

golpear la pared



desactivar minas trampa



CONTROLES DE LA CÁMARA



La gran variedad de opciones de cámara que tienes a tu disposición en *MGS4* es lo que diferencia a este juego enormemente de los anteriores. En la Visión estándar en *Tercera Persona* podrás controlar completamente el ángulo de la cámara con Ⓡ. Pero además puedes optar por moverte en modo FPS manteniendo pulsado L1 y pulsando suavemente △ (Fig. 5).

Ahora cuentas además con la Visión Esquina y la de Intrusión. Verás la primera en cuanto te pegues contra una pared y llegues a un espacio abierto, al final de la superficie y sigas inclinando Ⓛ en la misma dirección, lo que te permite echar un vistazo por las esquinas y disparar desde una posición a cubierto. La Visión Intrusión te otorga un ángulo dinámico en primera persona cuando, por ejemplo, Snake bucea o gatea bajo los conductos de ventilación.

INICIO DEL *MGS4*

La desorientación que puedes llegar a sentir al inicio de *Metal Gear Solid 4* quizá te frustre. Aunque los jugadores acostumbrados a las versiones anteriores de *MGS* podrán hacer uso de su experiencia, los que estén menos familiarizados con el "sigilo" tienen que resistirse activamente al deseo de pegar tiros a diestro y siniestro. Si intentas abrirte paso a porrazos incluso al inicio del Primer Acto, acabarás mirando boquiabierto la pantalla de "Fin del Juego" y preguntándote qué es exactamente lo que has hecho mal. La respuesta a esa pregunta es, por supuesto, muy sencilla: "todo".

Si quieres salir bien parado de esta aventura, tendrás que recordar la regla de oro del *MGS*: la serpiente lista es la *sigilosa*. A medida que avances en el juego te darás cuenta de que *MGS4* es mucho más complicado que las entregas anteriores y que las opciones tácticas que tienes a tu alcance son mucho más variopintas. Esta sección, por lo tanto, está destinada a explicarte y a ayudarte en las tomas de decisiones a lo largo de todo el juego, así como a ofrecerte una visión más detallada del funcionamiento de esta obra maestra de Kojima-san.

CONTROL DE LOS INDICADORES

Hay cuatro indicadores que tendrás que vigilar en todo momento, ya sea mientras avanzas con sigilo por las rutas de las patrullas o cuando estés participando en un combate desenfrenado. Pronto te darás cuenta de que el manejo coherente de estos indicadores te ayudará a conservar unos recursos tan importantes como las raciones, además de mantener a Snake en una situación óptima y preparado para cualquier desafío venidero.



Indicador de VIDA

El Indicador de VIDA de Snake es la barra más gruesa que verás en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si se queda vacía se acabará la partida, es así de simple. Aunque no compruebes regularmente el indicador, te darás cuenta de cuándo empieza a decaer Snake: cuanto más bajo caiga el indicador, en peores condiciones físicas estará. El indicador además empezará a parpadear en cuanto esté al 25% o menos (Fig. 1) y escucharás un tono de aviso inconfundible.

CÓMO JUGAR
RECORRIDO
INVENTARIO
METAL GEAR ONLINE
EXTRAS

FUNDAMENTOS
CONTROLES
INICIO DEL MGS4

Mantener, por tanto, el Indicador de VIDA al máximo es fundamental, pero lo es también que no te pongas nervioso cuando empiece a bajar y lo estés rellenando innecesariamente con unos valiosos objetos que pueden hacerte falta más adelante. Pese a que lo puedes restaurar con objetos curativos tales como las raciones o los tallarines, ten en cuenta que no debes malgastarlos, sobre todo en los niveles de dificultad más altos. Utilizar una ración cuando el Indicador de VIDA de Snake está al 80%, por ejemplo, no es muy inteligente. Ni siquiera tendrías que plantearte el rellenarlo hasta que baje al 25%. Durante las peleas con jefes y otras refriegas complicadas, equípate con raciones, tallarines o Regain y configúralos como objetos "activos". Irás gastando automáticamente estos suministros cada vez que la salud de Snake llegue a cero y hasta que te quedes sin existencias.

Otra forma de restaurar la salud de Snake es encontrándole un lugar seguro donde pueda quedarse quieto. Tras unos pocos segundos, el Indicador de VIDA empezará a recuperarse despacio. Agachado o tumbado lo conseguirás llenar más rápidamente. Si has encontrado un buen lugar a cubierto, verás que esto funciona incluso durante las peleas con jefes. Ésta es con diferencia la mejor manera de recuperar tu Indicador de VIDA de forma gratuita y es además esencial cuando juegas a los niveles más altos de dificultad. Pero la velocidad a la que se llena este indicador depende también de la situación en la que esté el otro indicador principal de Snake: el de Psyche. Cuanto más lleno esté, más rápido se rellena el de VIDA. Si además dejas de jugar durante más de 24 horas, verás que los indicadores de VIDA y de Psyche de Snake se recuperan en más de un 20% por día. No es necesario, aunque es un buen detalle.

Indicador de Psyche

Los cuatro bloques separados que están justo debajo del Indicador de VIDA son el de Psyche. Representa el bienestar psicológico de Snake, que influye directamente en su actividad. A grandes rasgos, cuanto más estresado está el personaje, menos eficaz es. Por lo tanto, tu objetivo principal tiene que ser el de mantenerlo tan tranquilo y concentrado como te sea posible para controlar este indicador.

Podrás rellenar el Indicador de Psyche con algunos objetos curativos como los tallarines. Otros objetos relacionados como los comprimidos no lo llenan pero ayudan a que aumente la velocidad a la que se recupera. Los Cigarros pueden ayudarte también a reponer parte de la Psyche, aunque lo hacen en detrimento del Indicador de VIDA.

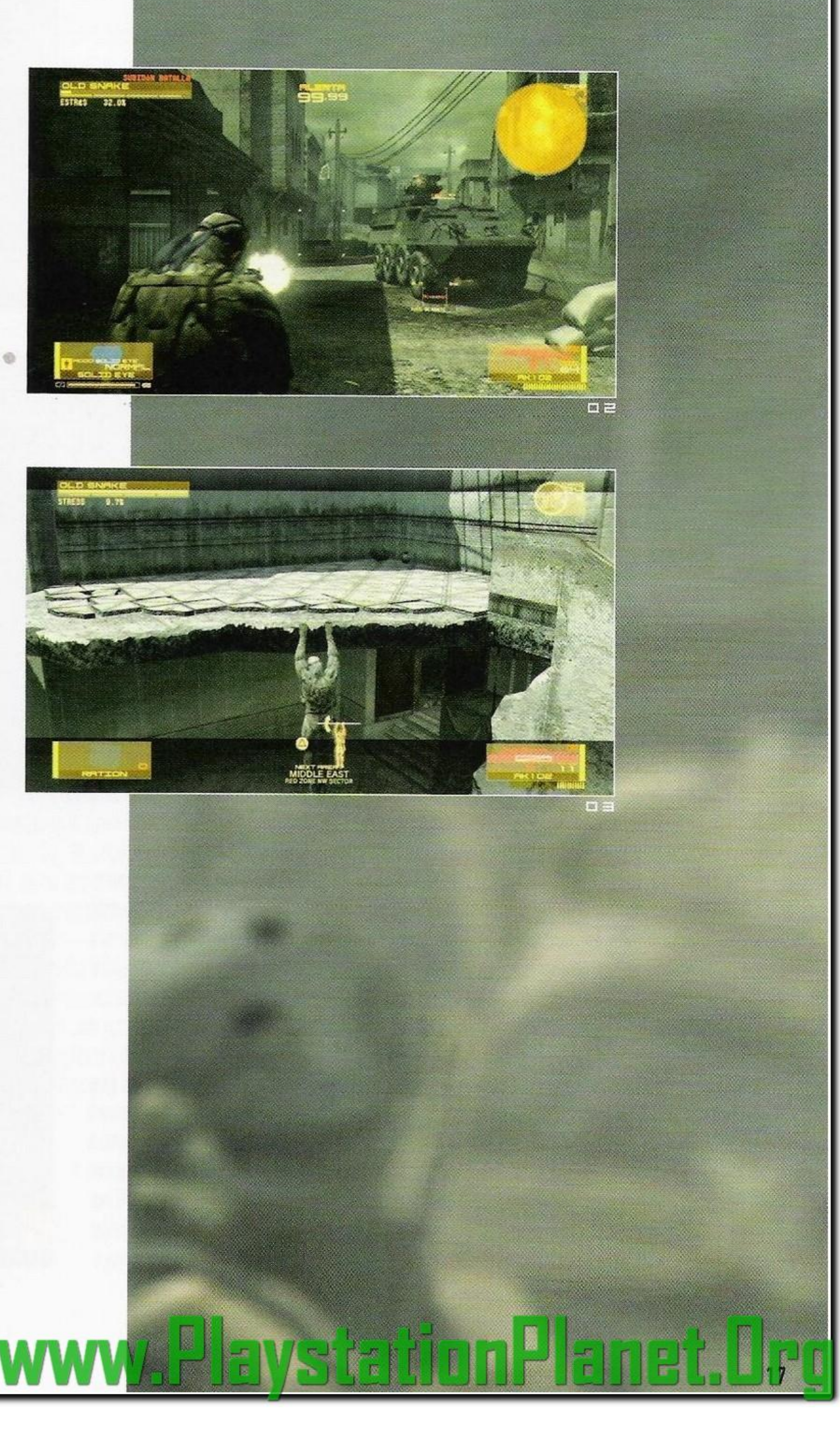
Al igual que el Indicador de VIDA, el de Psyche también se puede recuperar si te quedas quieto. Si te agachas o te tumbas, la recuperación será más rápida. Cuanto mejor se sienta Snake en términos generales (ni con demasiado frío, calor, humedad, suciedad o sobrecargado) más rápido recuperará su Psyche. Te darás cuenta enseguida de cuándo no se siente bien porque su comportamiento cambia o suelta algún que otro lamento. Si empieza a quejarse de lo viejo que está sabrás que es porque algo no marcha bien. Encontrar las soluciones que alivien estos síntomas suele ser una cuestión de sentido común. Si Snake se está congelando en agua helada, por ejemplo, sácalo de ahí; si se está achicharrando bajo un sol de justicia, encuéntrale alguna sombra donde pueda refrescarse.

Uno de los peores efectos colaterales de que el Indicador de Psyche de Snake esté bajo mínimos es que su puntería será pésima. Cuanto más estresado y tenso esté, más le costará apuntar con precisión y acertar en el blanco. El resultado puede ser desastroso sobre todo si utiliza un fusil de francotirador. Intenta usar una mira cuando Snake esté nervioso y comprobarás que sus manos temblorosas hacen que sea casi imposible realizar un disparo limpio en la cabeza. La Pentazemina conseguirá que mejore su puntería temporalmente cuando sea necesario, pero es mejor que intentes evitar las situaciones desesperadas.

El Indicador de Psyche es muy vulnerable al estrés que sufre Snake, que podrás ver en el número que aparece justo debajo. Si Snake se está abrasando en algún lugar tremendamente caluroso y apestoso o si se está quedando helado, su nivel de estrés aumentará. También sufrirá si el equipo que transporta es demasiado pesado (por encima de los 70 kg) o durante una fase de alerta. Cuando su nivel de estrés supere el 50%, el dispositivo se pondrá rojo y empezará a perder Psyche. Cuanto mayor sea el porcentaje de estrés, más rápidamente perderá su Psyche. No obstante, mientras Snake no experimente un subidón de adrenalina, su nivel de estrés no superará nunca el 80%.

Snake sufrirá un subidón de adrenalina si dispara más de 100 veces seguidas durante una fase de alerta. Verás aparecer un aviso justo al lado del Indicador de VIDA (Fig. 2). En este estado no disminuye la Psyche y cualquier daño que le inflija el enemigo se reduce a la mitad. Pero no todo son buenas noticias, el nivel de estrés de Snake puede elevarse de pronto hasta el 100%. El aumento puede durar poco, pero los efectos suelen ser muy desagradables.

Cuando Snake está nadando o colgado de una barandilla, al Indicador de Psyche lo reemplaza el de Oxígeno o el de Agarre respectivamente (Fig. 3). Cuando el de Oxígeno se agota, Snake se queda sin aire y el Indicador de VIDA empezará a disminuir a toda velocidad. Si es el Indicador de Agarre el que llega a cero, Snake se caerá.

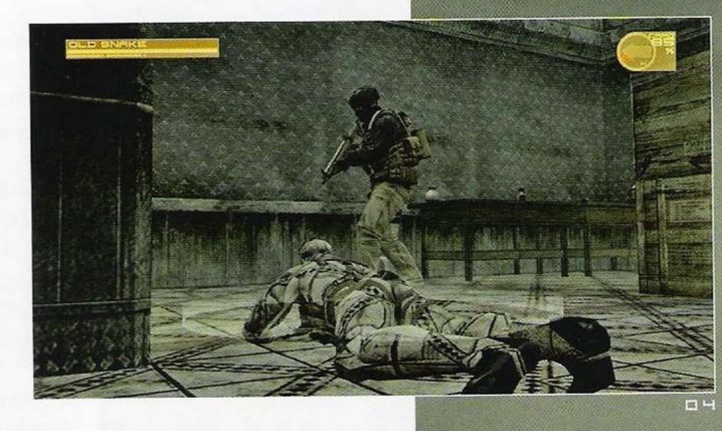


02

03

Porcentaje de camuflaje

El porcentaje de camuflaje es el icono que aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Representa el grado de protección que Snake tiene en un momento dado. Cuanto más alto sea el porcentaje, más complicado le será a tu enemigo detectarte (Fig. 4), de modo que deberías intentar siempre que el porcentaje de camuflaje esté muy alto para evitar que te vean. Este porcentaje aumenta cuando llevas los trajes adecuados y también al agacharte, pegarte contra la pared o gatear.



04

Indicador de Batería

El Indicador de Batería está en la esquina inferior izquierda de la pantalla y representa la cantidad de energía que a Snake le queda en sus pilas, esencial para el funcionamiento de algunos objetos. Puedes prolongar la vida de este indicador con las mejoras que te irás encontrando durante el recorrido. Cada pila adicional que te encuentras añade una barra más al indicador que se representa con un valor numérico (Fig. 5). La cantidad máxima de pilas depende del nivel de dificultad que hayas elegido. Cuanto mayor sea éste, menos mejoras tendrás al alcance. Si te estás quedando sin energía y necesitas reponerla, evita usar cualquier material que necesite pilas hasta que la hayas recuperado. Verás que algunos dispositivos necesitan más energía que otros, así que procura tenerlo en cuenta cuando los uses.



05

ESCOGER EL EQUIPAMIENTO APROPIADO

Armas

Cuando se trata de escoger armas, tienes dos decisiones importantes que tomar: a qué cinco armas tienes acceso cuando pulsas R2 (que decidirás a través del menú de pausa) y cuál de ellas llevarás a punto (que decidirás en la ventana de armas – Fig. 6). Las cinco que elijas en primer lugar tienen que complementarse. Una buena combinación podría ser un arma con silenciador, una potente metralleta para la acción a corta distancia, un fusil de francotirador, granadas y algo que te sirva de distracción, como un cargador vacío. El arma que lleves a punto debería, cómo no, estar destinada a satisfacer tus necesidades más inmediatas.

Hay muchas maneras de conseguir nuevas armas y munición. La más obvia es ir en busca de los objetos "ocultos" y recoger las armas que encuentres en el campo de batalla, pero también puedes registrar los cadáveres o pasar por la tienda de Drebin.



06

Objetos

Al igual que con las armas, en lo referente a los objetos también tienes que tomar dos importantes decisiones: a qué ocho objetos tendrás acceso al pulsar L2 (que podrás decidir a través del menú de pausa) y cuál de esos ocho tendrás a mano (que decidirás en la ventana de objetos – Fig. 7). Estos ocho deberían ser, como en el caso anterior, complementarios, aunque esta decisión es menos crítica que la de las armas. No obstante, el objeto que tengas "activo" es fundamental. Al principio tenderás a escoger el Solid Eye porque te ayuda a entender mejor lo que te rodea. En cuanto te acostumbres al Anillo de la Amenaza, podrás dedicar esa ranura a otra cosa como, por ejemplo, una ración para las peleas con jefes.

Para obtener nuevos objetos, puedes recoger los que te vayas encontrando (indicados en los mapas de esta guía) o puedes también registrar los cuerpos. No se los podrás comprar a Drebin así que asegúrate de no malgastarlos tontamente, sobre todo los curativos, como las raciones.

Peso

Los objetos y armas en el juego cuentan con una estadística de peso. Si la carga que transporta Snake (cinco armas y ocho objetos) supera los 70 kg, su estrés aumentará y, por lo tanto, su Psyche y su eficacia general disminuirán. Ten en cuenta la importancia de la distribución de peso y asegúrate de compensar los objetos especialmente pesados con aquellos que sean más ligeros, cuidando de no pasarte del tope de 70 kg. Esto no es peligroso más que cuando preparas a Snake para un combate importante, puesto que en esas ocasiones uno siempre quiere tener a mano algún lanzacohetes.



07



APROVECHAR AL MÁXIMO TUS DISPOSITIVOS

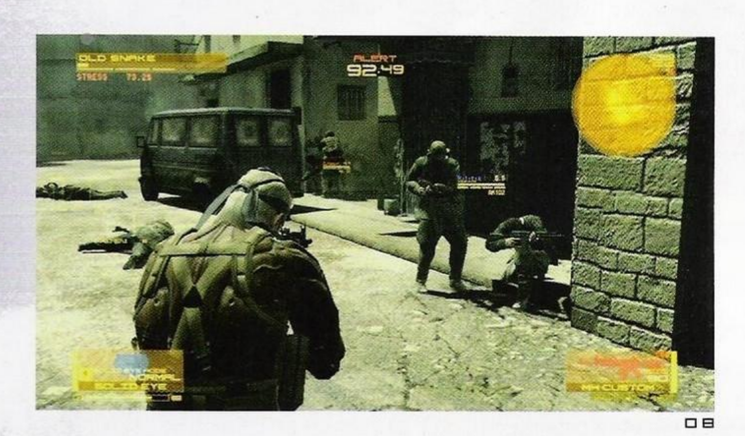
Tendrás acceso a muchos dispositivos y a objetos muy interesantes a lo largo de la historia de *MGS4*. Algunos de ellos estarán disponibles ya desde el Primer Acto, mientras que otros no lo estarán hasta más adelante. A continuación te explicamos cuáles son los indispensables.



Solid Eye

En cuanto encuentres este objeto, tu vida en el campo de batalla será infinitamente más fácil si mantienes el Solid Eye seleccionado en la ventana de objetos la mayor parte del tiempo. Este dispositivo permite el funcionamiento del radar en el mapa de referencia cuando está activado y cuenta con tres modos: Normal, Visión Nocturna y Prism.

Una vez seleccionado, el Solid Eye muestra datos básicos tanto de los enemigos como de los aliados como, por ejemplo, a qué facción pertenecen. Esta información es decisiva en situaciones en las que podrías disparar a un aliado confundiéndolo con un adversario. Comprobarás que los "amistosos" dejan de ayudarle si empiezas a masacrarlos de forma indiscriminada y puede que hasta se vuelvan en tu contra si los provocas. La información que te muestra tiene códigos de color. El dorado es el color por defecto, el que hace referencia a un personaje neutral; el azul es para los aliados, mientras que el rojo es el de los enemigos (Fig. 8). El Solid Eye te servirá también para localizar objetos difíciles de encontrar porque aumenta su visibilidad colocando un marco digital a su alrededor.



08

El Solid Eye cuenta además con un sistema de radar intuitivo que traduce las vibraciones que Snake capta de los enemigos, incluyendo todo tipo de sonidos y de movimientos. Te mostrará la ubicación aproximada de todos los objetivos que te rodean, pero ten en cuenta que también detecta a los animales y esto puede ser bastante desconcertante si estás, por ejemplo, en un lugar plagado de ratas.

El modo VN o de Visión Nocturna son unas gafas especiales que te permiten ver más claramente en zonas oscuras o encontrar objetos ocultos con más facilidad. Examinar una habitación sin luz con la VN activa es a menudo la manera más rápida de saber lo que hay en ella. Si lo que quieres es acercar la visión de un punto lejano, no tienes más que seleccionar la opción Prism y luego pulsar hacia arriba o abajo en ✪.

OctoCamo

El sistema OctoCamo de Snake está muy por encima del que había en *Metal Gear Solid 3* y cuenta además con diversos modos. En el automático (que, por regla general, suele ser el más eficaz) Snake es capaz de fundirse con las texturas y colores del entorno que lo rodea. Para poder disfrutar de la funcionalidad del modo automático, Snake tiene que estar tumbado boca abajo (Fig. 9) o pegado contra la pared y quedarse quieto. Después de una breve pausa, notarás que su traje cambia para adaptarse al entorno; un sonido acompaña a este proceso. Si echas un vistazo al mapa de referencia que está en la esquina superior derecha, verás que el porcentaje de camuflaje de Snake aumenta a medida que acontece la transformación.

En el modo manual, escoges un diseño de camuflaje que no se adapta automáticamente al entorno. Esto es efectivo solo si estás listo para modificarlo a medida que cambie el paisaje que rodea a Snake y además se limita a las superficies "memorizadas" y a aquellos terrenos que ya tiene almacenados. Abordamos esta cuestión más adelante en la guía y es además algo por lo que no deberías preocuparte la primera vez que juegues.

El Anillo de la Amenaza

El Anillo de la Amenaza es un círculo traslúcido que aparece rodeando al cuerpo de Snake cuando gatea o se agacha durante unos segundos. Las palabras que mejor describen su función serían las de "la intuición de Snake". Advierte de la presencia de cualquier persona, criatura u objeto activo (vehículos) que esté cerca de Snake. Cada uno de estos peligros se representa visualmente por unas ondas que se corresponden con la posición de la amenaza potencial.

Cuanto mayor sea la "onda", más cerca estará (y, a veces también, será más grande). Por ejemplo, un soldado que se encuentre a cierta distancia de Snake puede aparecer como una suave distorsión en el Anillo, mientras que un grupo de enemigos que se aproximan provocarían que el Anillo de la Amenaza se pareciera a las Montañas Rocosas en versión digital (Fig. 10). Pero es, de cualquier modo, la mejor manera de determinar a qué se enfrenta Snake. En cuanto te acostumbres, verás que puedes confiar en él tanto como en el Solid Eye a la hora de detectar al enemigo.

El Anillo de la Amenaza permanece continuamente activo cuando gateas o cuando andas agachado al ritmo más lento. Si te pones de pie, aceleras o te preparas para disparar, desaparece de inmediato. Su eficacia depende en gran medida del nivel de Psyche de Snake: cuanto más baje el Indicador, más pequeños y difíciles de "leer" serán los datos del Anillo de la Amenaza.

Metal Gear Mk.II

El Metal Gear Mk.II es un terminal móvil que podrás seleccionar en el menú Objetos y controlar de forma manual. Usa el Ⓛ para moverlo, pero no olvides activar su función de camuflaje con ⊗ si hay potenciales agresores en las cercanías. Esto sirve para ocultar al Mk.II de miradas indiscretas, aunque aún podrían detectarlo con sensores de infrarrojos.



Usa el Mk.II para explorar zonas desde cierta distancia mientras Snake permanece a cubierto o incluso para dejar fuera de combate a los soldados aislados con su función de descarga eléctrica manteniendo pulsado L1 y pulsando luego R1 (Fig. 11). Pulsa △ mientras controlas el robot para llevar a cabo una serie de acciones dependientes del contexto como, por ejemplo, desactivar trampas, dar golpes en las paredes para distraer y para encender o apagar interruptores. Cuando hayas acabado, pulsa suavemente L2 o cambia a un objeto diferente para volver con Snake.

El Mk.II puede no ser lo bastante grande como para causar los grandes estragos de los que es capaz su homónimo, pero siempre será útil, sobre todo si prefieres el sigilo a la confrontación directa. Es, además, realmente valioso durante los vídeos de Instrucciones de la Misión con los que se inician todos los actos, donde puedes controlarlo para explorar el Nomad y conseguir todos los objetos ocultos. Es útil también para explorar conductos de ventilación y evitarle a Snake tener que gatear laboriosamente durante a ratos.

No obstante, utilizar el Mk.II también tiene contraindicaciones. Lo que debes recordar por encima de cualquier otra cosa es que a Snake lo pueden detectar y atacar por sorpresa mientras lo pilota. En segundo lugar, el Mk.II consume pilas a un ritmo desenfrenado, sobre todo cuando tiene activada la función de sigilo. Por último, este aparato tiene un alcance limitado así que no podrás emplearlo para explorar grandes zonas a menos que estés continuamente cambiando a Snake de posición.

EL ARTE DEL SIGILO

No nos cansaremos de decir que el sigilo es la clave del éxito en *Metal Gear Solid 4*, tal y como lo era también en las entregas anteriores. Está claro que en algunos momentos no tendrás más remedio que optar por la agresión directa, pero el resto del tiempo es mejor que te acostumbres y aprendas a infiltrarte con sigilo. Cómo te muevas y la posición que adoptes es una cuestión fundamental. Aunque habrá ocasiones en las que tendrás que echar a correr independientemente de lo que te rodee, por lo general suele ser mejor andar agachado o gatear directamente. Ten en cuenta, sin embargo, que te pueden detectar mientras andas agachado porque incluso en esa posición emites ruido. Pero, como ya te hemos explicado, el porcentaje de camuflaje te ayudará a saber si aumenta la posibilidad de que adviertan tu presencia.

Confía en tus sentidos y deja que tus oídos te guíen. Si oyes las pisadas de Snake sobre un suelo de madera, entonces también podrá hacerlo el enemigo. Ve más despacio y, sobre todo, sé paciente. Gatear es más efectivo que agacharse cuando se requiere un sigilo casi total. Si te tumbas y haces pausas regulares para que el OctoCamo se adapte a las nuevas superficies, conseguirás mantener el porcentaje de camuflaje aproximadamente al 65%, incluso aunque estés en movimiento. La desventaja es que eres más lento a la hora de reaccionar cuando gateas, sobre todo cuando te atacan desde cerca.

Observar al enemigo es otro detalle clave para moverse con sigilo. No importará que seas el más silencioso si tropiezas directamente con una patrulla. Tómate tu tiempo para vigilar los movimientos y costumbres de tus enemigos desde un lugar a cubierto. Si lo haces, sabrás más o menos cuándo puedes avanzar y cuándo quedarte quieto. Queda a tu elección el utilizar esta información para eliminar silenciosamente a tus objetivos o para pasar inadvertido en cuanto se den la vuelta. Te aconsejamos también que uses los dispositivos y objetos que tienes a tu disposición. Así, por ejemplo, el Metal Gear Mk.II es una herramienta fundamental a la hora de explorar una zona sin llamar la atención de manera innecesaria.



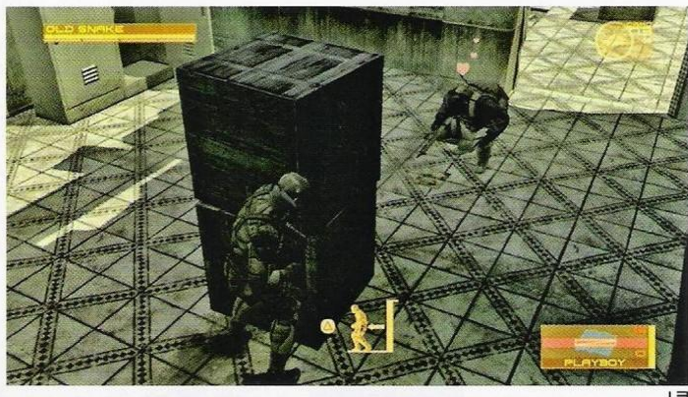
11

En cuanto a lo que a armas se refiere, no hay nada que atraiga más la atención y la ira de las tropas que la ráfaga ensordecedora de un arma de fuego. No merece la pena que te esfuerces en camuflarte o avances gateando, si luego vas a revelarle tu posición al enemigo malgastando balas a destiempo. El uso de las armas con silenciador y de CQC es absolutamente esencial. Un disparo preciso a la cabeza o un ataque CQC ejecutado con maestría te ahorrará muchos problemas, pero si llevas a cabo acciones chapuceras podrías darle la oportunidad a tus víctimas de pedir auxilio. Un disparo a la cabeza es más potente con armas anestésicas porque el enemigo pierde la consciencia al instante y los resultados son, por tanto, mucho más rápidos.



12

La función de Visión Nocturna de tu Solid Eye puede ser extremadamente eficaz cuando tengas que rastrear los movimientos del enemigo, porque gracias a ella verás las huellas de las pisadas de los guardias que patrullan (Fig. 12). No abuses de la VN porque emite un sonido de baja frecuencia que podría alertar a un soldado con buen oído. A lo largo de la guía iremos profundizando más en algunos de los apartados que te ofrecemos en esta sección. Si te encuentras con un guardia que te bloquea el camino, puedes atraerlo a otro lugar despistándolo tirando un cargador vacío o distraer a un soldado que patrulla dejando un ejemplar del Playboy en el suelo (Fig. 13).



13

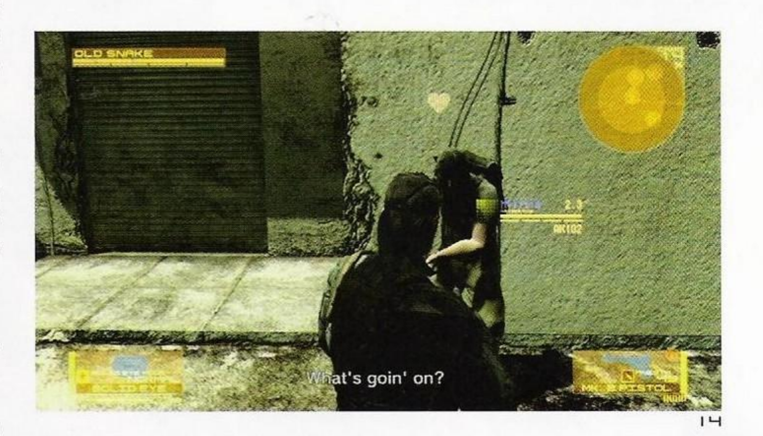
MAXIMIZAR LA EFICACIA DURANTE LOS COMBATES

La "eficacia" depende, de hecho, de cuáles sean tus objetivos. Si quieres llegar hasta el final del juego sin matar a nadie, tus prioridades serán diferentes a los de una persona que se deja llevar por su sed de sangre y que dispara a cualquier persona o cosa que tiene en el punto de mira. Pero, en cualquier caso, los siguientes trucos suelen servir a todos.

- Apuntar a la cabeza es lo mejor (un disparo en la cabeza provoca la muerte instantánea, deja inconsciente o causa un daño mayor durante los combates de los niveles superiores de dificultad).
- Usar armas optimizadas (con miras, puntos rojos, etc.) afina tu puntería y te hace más eficaz.
- Cuando te rodeen, activa rápidamente el modo Mira Automática para eliminar a todos tus enemigos de un plumazo (cambia de objetivo girando a izquierda o derecha Ⓡ). Esto, sin embargo, es menos efectivo en los niveles de dificultad más altos.
- Escoger una buena posición es fundamental. Por ejemplo, sitúate en un punto alto si pretendes eliminar a tus adversarios como un francotirador, adopta una posición defensiva durante un combate y encuentra un buen escondite desde el que poder eliminar discreta y silenciosamente a un objetivo.
- Pulsa R3 para que Snake se gire y mire en la dirección de la cámara. Podrás hacerlo incluso cuando esté tumbado o controlando una torreta.
- Asegúrate de que los milicianos o tropas rebeldes sean tus aliados (Fig. 14) ayudándolos tanto como puedas durante los combates, sobre todo si te lo piden. No les apuntes y no les dispares nunca, ni siquiera por accidente.
- No luches nunca si te encuentras en una posición en desventaja o en peligro, sobre todo si estás en un lugar que te expone a recibir balas de diversas direcciones. En caso de duda, ponte siempre a cubierto.
- Trata de eliminar siempre primero a los enemigos más peligrosos. Los francotiradores y los que controlan las torretas deberían ser, sin lugar a dudas, tu prioridad.
- Recarga frecuentemente para evitar quedarte sin balas en el peor momento y ten preparadas otras armas por si acaso.
- Atesora los objetos y la munición más valiosa e intenta reservar las armas más poderosas para los objetivos fuertes.

FAMILIARIZARTE CON TU ENTORNO

MGS4 es un juego repleto de sorpresas y secretos. Aunque puedes avanzar por él a toda prisa, preocupándote solo de ir finalizando las tareas y precipitándote hacia el final sin pararte a pensar en lo demás, nosotros te recomendamos que aproveches la oportunidad de explorar completamente y de admirar los intrincados paisajes. Mucha de la diversión deriva de la multitud de posibilidades que ofrece el juego, desde las tácticas (rutas



14

opcionales, estrategias alternativas), pasando por las bonificaciones (los lugares u objetos ocultos, los combates en los que puedes participar solo si tú lo deseas) y los huevos de pascua (como los extraños comportamientos de algunos enemigos o incluso algunas conversaciones por el Codec que te resultarán desternillantes o sumamente instructivas).

Tómate tu tiempo: este juego está destinado a que lo repitas todas las veces que quieras y de ninguna manera vas a poder disfrutar de todo lo que te ofrece si juegas una sola vez.

RECORRIDO

2

Esta guía está dirigida tanto a los jugadores principiantes que solo buscan una ayuda ocasional para completar sus partidas en *Metal Gear Solid 4,* como a los que buscan consejos paso a paso con los que poder culminar un recorrido "perfecto". El recorrido para ambos tipos de jugadores convierte esta guía en algo único, por lo que te recomendamos que leas las Instrucciones del usuario antes de continuar.

INSTRUCCIONES DEL USUARIO

INTRODUCCIÓN

Metal Gear Solid 4 es una aventura complicada y sembrada de características únicas, de modo que nos hemos esforzado mucho para crear la guía sofisticada y completa que tanto merecía. Somos conscientes de que la mayoría de jugadores prefiere entrar en acción antes de leerse lo que tenemos que decir, pero confía en nosotros: aunque nos dediques solo cinco minutos de tu tiempo, conseguirás aprovechar al máximo este capítulo y también el juego.

En caso de que hayamos logrado llamar tu atención, nos gustaría empezar con los datos más básicos.

- *Metal Gear Solid 4* está dividido en cinco "Actos" y también lo está este capítulo. Incluimos un mapa grande de referencia al inicio de cada Acto y unos esquemas en los que explicamos, a grandes rasgos, qué apartados abordaremos en las siguientes páginas.
- En las **páginas de la izquierda** de esta guía hemos puesto secciones comentadas de los mapas, acompañadas de capturas de pantalla y de sumarios. Sabemos que muchos jugadores querrán terminar su primer recorrido por *MGS4* sin mucha ayuda y estas páginas ofrecen explicaciones, trucos y una ayuda general que no desvelan el final del juego.
- Estas **secciones de los mapas** incluyen, entre otras cosas, la ubicación de todos los objetos que puedes encontrar en cada zona. En cualquier caso, y esto conviene que lo tengas muy presente, *MGS4* a veces adapta los tipos de munición, los objetos y las armas de cada lugar al equipo que tienes en el inventario y al nivel de dificultad que has elegido. Sin duda te encontrarás con pequeñas variaciones a medida que avances en el juego.
- **En las páginas de la derecha** encontrarás recorridos detallados destinados a facilitar el avance por el nivel Difícil Big Boss, aunque los consejos que ofrecemos te servirán también para el Fácil Liquid, Normal Naked y Normal Solid (que es el estándar). Habrá diferencias, claro está, como que en los niveles más fáciles encontrarás menos enemigos y que ciertos desafíos no serán tan arduos como en el Difícil Big Boss. Es imposible conseguir desbloquear todos los secretos de *MGS4* la primera vez que juegues (consulta el apartado "Primera vez"), pero las tácticas y estrategias que te proponemos están destinadas a que consigas completar un segundo recorrido de manera "perfecta". Sin embargo, eso no significa que no puedas aprovechar para desbloquear alguna gran bonificación la primera vez que juegues...
- Hay algunas excepciones al formato del recorrido que te acabamos de explicar, pero éstas son muy fáciles de seguir.

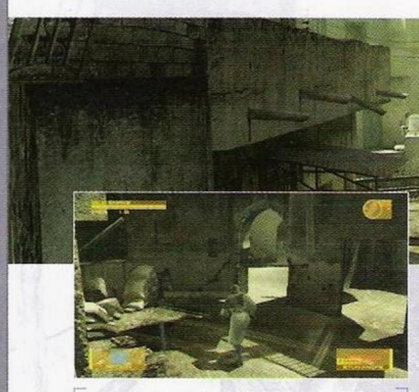
PRIMERA VEZ

La primera vez que juegues a *Metal Gear Solid 4,* te recomendamos que te concentres solo en divertirte. Disfruta de la historia, utiliza las armas y tácticas que consideres oportunas y, cuando no puedas resistirte la tentación, haz tanto ruido como quieras. Cuando hayas terminado *MGS4* una vez, puedes volver a jugar y completar en esta ocasión un recorrido "perfecto". Si sientes curiosidad por saber en qué consiste, te informamos de que los requisitos son, entre otros, que no desencadenes fases de alerta, no mates, no uses objetos curativos ni tampoco "especiales", que completes el juego en menos de cinco horas y en un nivel al que ahora mismo no puedes acceder. No hace falta decir que es algo que no podrás conseguir a la primera.

Nosotros solemos preferir e insistir en la importancia de un estilo de juego pacifista, centrado en el sigilo en torno al que gira nuestro recorrido principal, porque este sistema es el que te hará conseguir las mayores recompensas al terminar el juego. No obstante, y sin caer en el error de revelarte datos importantes, creemos que deberías saber que los requisitos para desbloquear ciertas cosas son muy tajantes: piensa en términos de "cero muertes" y "ninguna fase de alerta". Intentar conseguir esos objetivos la primera vez que juegues *no* es una buena idea, porque tendrás que repetir ambas hazañas (y muchas más) para conseguir las recompensas y los laureles cuando termines las siguientes partidas.

ICONO	SIGNIFICADO
	Tu punto de partida en cada mapa
	La salida de la zona u objetivo de la misión
	Camino bloqueado
	Escalera
	Torreta
	Mortero
! !! !!!	Indicadores de presencia enemiga de ligera a multitudinaria
!	Minas/trampas
⇧ ⇩	Indicadores de altura (de subida o bajada de piso)
A ①–②	Coordenadas del recorrido
	Ascensor

Recorrido: página izquierda
Esta página te ofrece trucos básicos que te ayudarán a avanzar por cada una de las zonas y que van acompañados, además, de capturas de pantalla ilustrativas.



Combatir a los Gekko es un esfuerzo inútil. Ahora mismo no cuentas con el material militar necesario para destruirlos y ni siquiera recibirás una recompensa específica por intentarlo. En lugar de ello, lo que debes hacer es evitarlos abriéndote camino entre los edificios y calles secundarias. El objetivo es alcanzar la salida que se te muestra arriba. Sal por ella para iniciar el siguiente vídeo.



En caso de que te pierdas la señal de Otacon, recuerda que tendrás que abrir el menú pausa para asignarles las armas y objetos a R2 y L2 BUTTON respectivamente. Si deseas más información, echa un vistazo al capítulo Cómo jugar (página 10). Coloca, de momento, la AK-102 en una ranura vacía antes de seguir adelante.



Hay objetos escondidos *por todas partes* en *MGS4* y tu instinto de almacenamiento debería servirte para darte cuenta inmediatamente de que hay una ración bajo el camión justo frente a ti. Pulsa ⊗ para que Snake se ponga a gatas y la recoja.

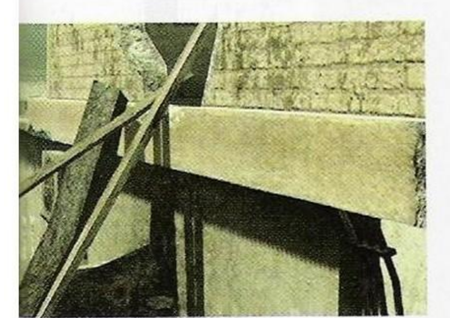


NOTA: INFORME DE LA

Metal Gear Solid 4 se divide en cinco "actos
detalles clave. Solo podrás acceder al inform
guardar tu partida y verlo después de escapar
ofrece un resumen interesante de lo que ocur

Secciones de los mapas
Estas secciones de los mapas son extremadamente fáciles de usar; "arriba" es siempre el Norte y el número que verás sobre cada uno se corresponde con la misma parte del mapa de referencia. En caso de que tanto icono te confunda, te hemos preparado una breve leyenda.

andar hojeando las páginas. Eso sí, aquellos que pasen páginas indiscriminadamente podrían tropezar con información que les desvele y arruine el final del juego…



TORIO CERO

RACIÓN
5,56 X 45 MM
RACIÓN
5,56 X 45 MM
RACIÓN
A

A

Gatea bajo el camión para conseguir la ración, luego túmbate bajo el segundo para reiniciar la secuencia de introducción prolongada. Si permaneces mucho tiempo en esta zona despejada, el juego hará avanzar a Snake automáticamente, así que no olvides ponerlo en pausa si tienes que tomarte un descanso por cualquier razón. Puedes aprovechar la oportunidad para practicar una serie de movimientos básicos porque han cambiado muchas cosas desde *MGS3*.

B

Consigue la AK-102. Si te mueves a la izquierda o la derecha, activarás la siguiente secuencia cinemática. Te sugerimos que te dirijas hacia la derecha, puesto que esto te colocará en la mejor posición en la siguiente sección. El vídeo cambia en función de la dirección que elijas. Te conviene tener en cuenta este detalle en futuras partidas.

Cuando se reanude el juego, retrocede por la calle y aléjate del Gekko que está de pie junto a Snake. Corre y entra después por la grieta de la pared que está justo frente a ti, donde la calle tuerce a la derecha. Dirígete hacia el miliciano que vigila la entrada y espera unos instantes para que el Gekko que está fuera pase de largo. Cuando esté de espaldas a la puerta, pasa con sigilo por detrás, cruza la calle y entra en la siguiente casa. Avanza deprisa por este edificio destrozado hasta el que está en ruinas, puedes saltar por la ventana pulsando Ⓐ. Espera ahí hasta que el Gekko de la izquierda se marche, luego corre hasta la salida. Solo tendrás que cambiar de dirección hacia la derecha en la puerta donde vigilaba el Gekko. Todo esto no debería llevarte más de treinta segundos.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Salvo por las raciones y la munición que dejan caer los milicianos al morir, no queda nada más de interés en esta zona y, por lo tanto, pocos motivos por los que explorar rutas alternativas. Puedes tomar el camino que mejor te parezca, siempre que esperes a que el Gekko se mueva antes de precipitarte hasta el siguiente escondite. Aquellos que jueguen sus partidas sin iniciar ni una sola fase de alerta comprobarán que el que los Gekko los detecten no afectará al resultado final.

■ Recuerda: si tienes la ración y después activas los tallarines o los objetos curativos Regain®, Snake utilizará cualquiera de ellos de forma automática cuando su salud llegue a cero y hasta que sus suministros se agoten. Esto podría literalmente salvarte la vida y reduciría además el desperdicio inevitable tan típico del uso "manual".

■ Puedes reponer la Psyche y la salud de Snake si le buscas un lugar seguro y oculto en el que pueda esconderse y en el que el veterano soldado pueda tumbarse boca abajo. Esto te será de gran utilidad cuando juegues en el nivel de dificultad de Big Boss.



INSTRUCCIONES: LOS GEKKO

Aunque lo mejor sería que avanzases por esta zona sin que los Gekko te detectasen, y mucho menos que entrases en combate con ellos, te convendría saber unas cuantas cosas de estas monstruosas máquinas de guerra. Además de sus ataques balísticos, son capaces de ejecutar una serie de peligrosas patadas y pisotones con sus largas piernas, como el poderoso barrido en círculo, que harías bien en esquivar. También pueden saltar encima de sus objetivos, matándolos en el acto y tirar granadas para sacar a las presas de sus escondites.

No subestimes la movilidad y la tenacidad de los Gekko porque son capaces de atacarte desde posiciones totalmente inesperadas. Si quieres ver un ejemplo sorprendente, sube por las escaleras de algunos de los edificios medio derruidos y haz un poco de ruido.

FLASH BACK: RESUMEN

La película cinemática introductoria y el informe de la misión presentan a varios personajes. A continuación tenemos un resumen que ayudará a los nuevos jugadores de la saga de ***MGS*** *a familiarizarse con los más importantes, mientras refresca la memoria de los más veteranos.*



Solid Snake: *es uno de los resultados del proyecto Les Enfants Terribles, un clon de Big Boss. Cuando era agente del gobierno derrotó a su "padre" en Outer Heaven y Zanzibarland en* ***Metal Gear 1*** *y* ***2****, antes de enfrentarse con su hermano gemelo en el incidente de Shadow Moses (****MGS1****). Más adelante fundó la agencia Philanthropy con Otacon para evitar la proliferación de la tecnología Metal Gear (****MGS2****).*

Otacon: *es un genio de la tecnología e inventor del Metal Gear REX. Conoció a Snake en Shadow Moses (****MGS1****) y ahora desempeña una función vital de apoyo en las misiones de su amigo.*

Sunny: *los Patriots (una oscura organización que volveréis a ver en un futuro flash back) secuestraron a esta niña nada más nacer. La rescató Raiden, un espía que participó en el incidente en la Big Shell (****MGS2****) ya desaparecido. Esta delicada niña prodigio vive con Snake y Otacon abordo del Nomad.*

Roy Campbell: *se retira de la vida militar después de haber sido el superior de Snake durante su periodo de servicio como agente de los Estados Unidos. A partir de entonces trabaja como consejero para las Naciones Unidas, investigando las actividades de las Compañías Militares Privadas (PMCs).*

Liquid: *es el gemelo de Snake y, por lo tanto, también un resultado del proyecto Les Enfants Terribles. Pero, a diferencia de Snake, Liquid escoge seguir los pasos de Big Boss y provoca los acontecimientos del incidente de Shadow Moses (****MGS1****). Liquid muere infectado por el nanovirus FOXDIE pero su espíritu sigue vivo ocupando y controlando el cuerpo de Ocelot, que es, por otra parte, un personaje clave en los eventos de* ***MGS1****,* ***MGS2****,* ***MGS3*** *y* ***MGS: Portable Ops****.*

FOXDIE: *es un nanovirus experimental y muy letal diseñado para atacar a unos objetivos específicamente programados. A Snake le inyectaron el FOXDIE durante el incidente de Shadow Moses (****MGS1****), pero resultó ser inmune a sus efectos, por lo que se limita a ser un vector del virus.*

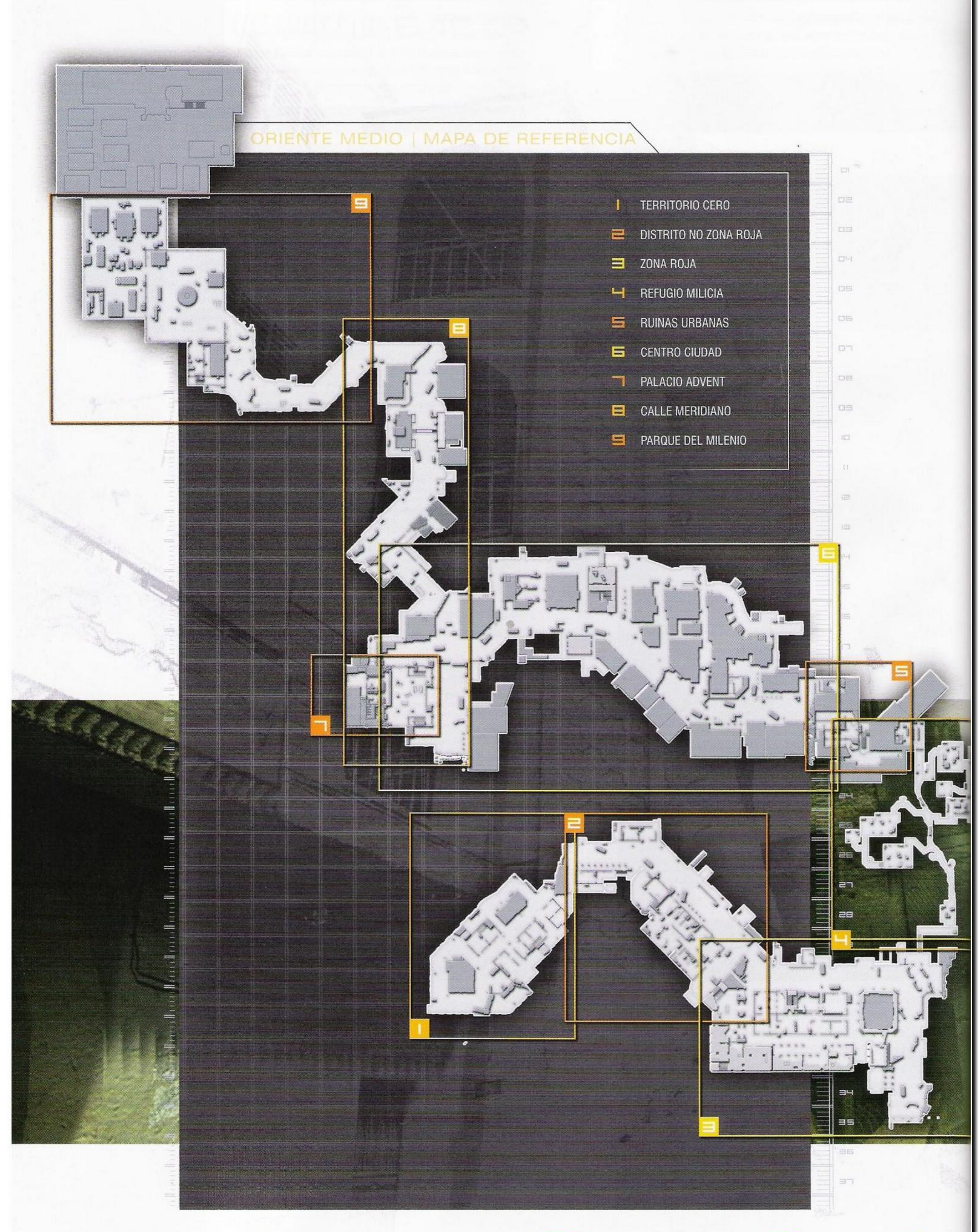
…el informe de la misión, los objetivos de Snake y los …menú principal. Es recomendable, aunque opcional, …busca a Liquid en Oriente Medio y porque además te

Recorrido: página de la derecha

Las páginas de la derecha ofrecen un recorrido basado en la infiltración sigilosa y en evitar que te detecten. Encontrarás también apartados titulados "Estrategias alternativas", "Secretos", "Instrucciones" y "Flash back". El primero es bastante claro, en "Secretos" encontrarás características u objetos ocultos, "Instrucciones" te explicará los nuevos elementos del juego y los breves párrafos de "Flash back" te servirán para situar a los personajes que se te presenten en su debido contexto.

Apostillas

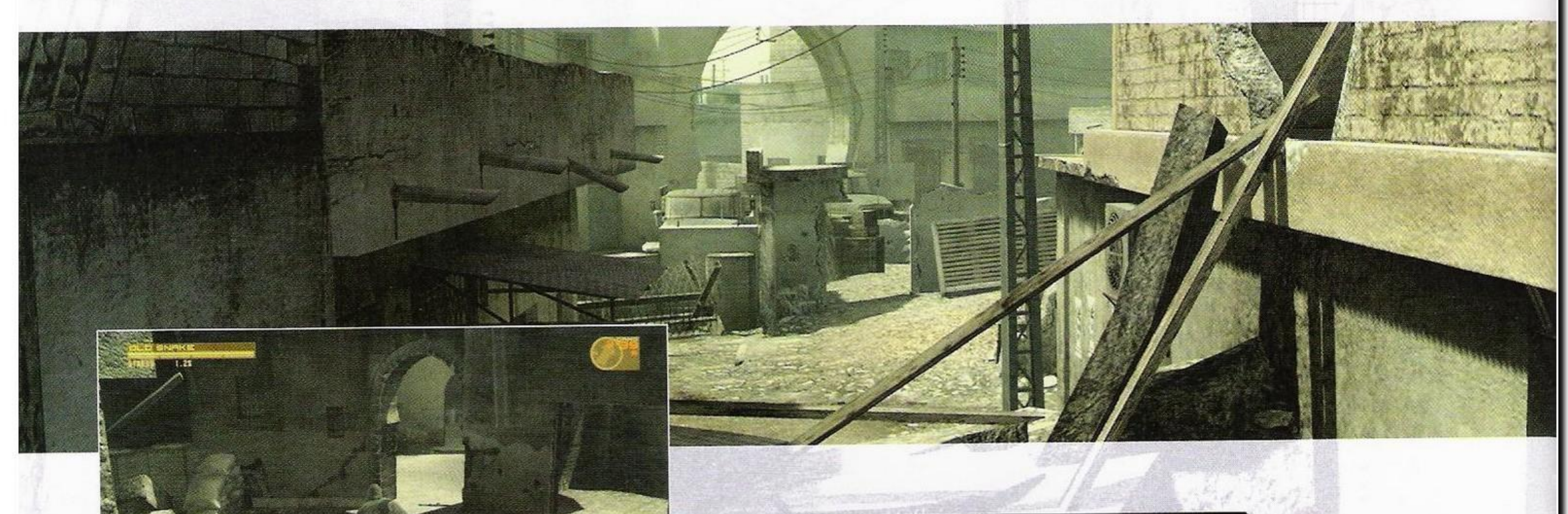
Encontrarás notas en el margen derecho de cada una de las páginas derechas del recorrido. En éstas encontrarás trucos, tácticas, secretos ocultos e interesantes comentarios.


ORIENTE MEDIO | MAPA DE REFERENCIA
1 TERRITORIO CERO
2 DISTRITO NO ZONA ROJA
3 ZONA ROJA
4 REFUGIO MILICIA
5 RUINAS URBANAS
6 CENTRO CIUDAD
7 PALACIO ADVENT
8 CALLE MERIDIANO
9 PARQUE DEL MILENIO

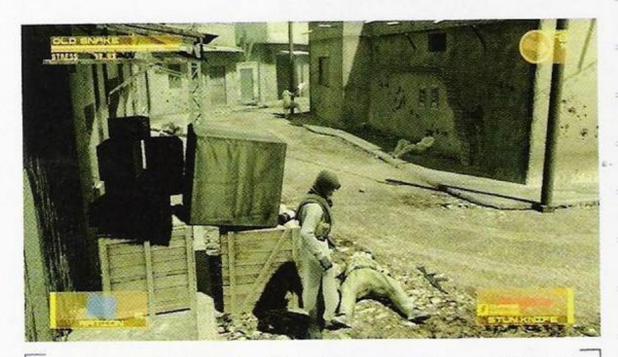


ORIENTE MEDIO

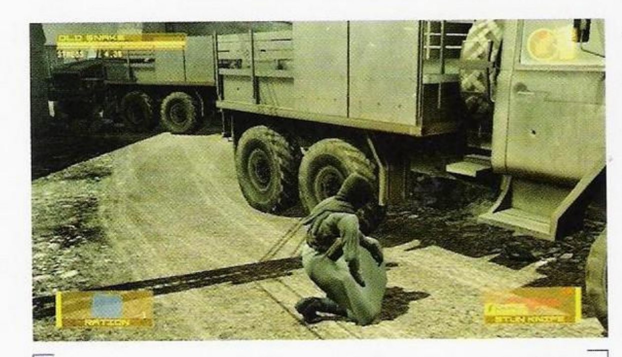
PRIMER ACTO: SOL LÍQUIDO



Combatir a los Gekko es un esfuerzo inútil. Ahora mismo no cuentas con el material militar necesario para destruirlos y ni siquiera recibirás una recompensa específica por intentarlo. En lugar de ello, lo que debes hacer es evitarlos abriéndote camino entre los edificios y calles secundarias. El objetivo es alcanzar la salida que se te muestra arriba. Sal por ella para iniciar el siguiente vídeo.



En caso de que te pierdas la señal de Otacon, recuerda que tendrás que abrir el menú pausa para asignarles las armas y objetos a R2 y L2 BUTTON respectivamente. Si deseas más información, echa un vistazo al capítulo Cómo jugar (página 10). Coloca, de momento, la AK-102 en una ranura vacía antes de seguir adelante.



Hay objetos escondidos *por todas partes* en *MGS4* y tu instinto de almacenamiento debería servirte para darte cuenta inmediatamente de que hay una ración bajo el camión justo frente a ti. Pulsa ⊗ para que Snake se ponga a gatas y la recoja.

I. ORIENTE MEDIO | TERRITORIO CERO







NOTA: INFORME DE LA MISIÓN 1

Metal Gear Solid 4 se divide en cinco "actos" principales precedidos de un vídeo con el informe de la misión, los objetivos de Snake y los detalles clave. Solo podrás acceder al informe de la misión del Primer Acto a través del menú principal. Es recomendable, aunque opcional, guardar tu partida y verlo después de escapar de los Gekko para que sepas por qué Snake busca a Liquid en Oriente Medio y porque además te ofrece un resumen interesante de lo que ocurre en el mundo en 2014.

A

Gatea bajo el camión para conseguir la ración, luego túmbate bajo el segundo para reiniciar la secuencia de introducción prolongada. Si permaneces mucho tiempo en esta zona despejada, el juego hará avanzar a Snake automáticamente, así que no olvides ponerlo en pausa si tienes que tomarte un descanso por cualquier razón. Puedes aprovechar la oportunidad para practicar una serie de movimientos básicos porque han cambiado muchas cosas desde *MGS3*.

B

Consigue la AK-102. Si te mueves a la izquierda o la derecha, activarás la siguiente secuencia cinemática. Te sugerimos que te dirijas hacia la derecha, puesto que esto te colocará en la mejor posición en la siguiente sección. El vídeo cambia en función de la dirección que elijas. Te conviene tener en cuenta este detalle en futuras partidas.

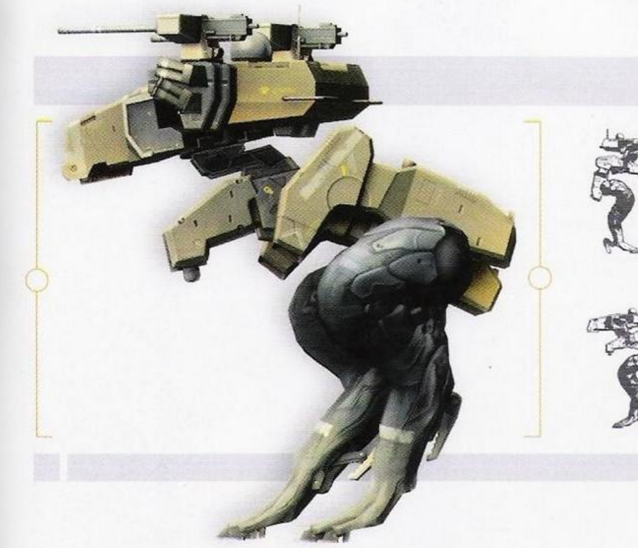
Cuando se reanude el juego, retrocede por la calle y aléjate del Gekko que está de pie junto a Snake. Corre y entra después por la grieta de la pared que está justo frente a ti, donde la calle tuerce a la derecha. Dirígete hacia el miliciano que vigila la entrada y espera unos instantes para que el Gekko que está fuera pase de largo. Cuando esté de espaldas a la puerta, pasa con sigilo por detrás, cruza la calle y entra en la siguiente casa. Avanza deprisa por este edificio destrozado hasta el que está en ruinas, puedes saltar por la ventana pulsando ⊗. Espera ahí hasta que el Gekko de la izquierda se marche, luego corre hasta la salida. Solo tendrás que cambiar de dirección hacia la derecha en la puerta donde vigilaba el Gekko. Todo esto no debería llevarte más de treinta segundos.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Salvo por las raciones y la munición que dejan caer los milicianos al morir, no queda nada más de interés en esta zona y, por lo tanto, pocos motivos por los que explorar rutas alternativas. Puedes tomar el camino que mejor te parezca, siempre que esperes a que el Gekko se mueva antes de precipitarte hasta el siguiente escondite. Aquellos que jueguen sus partidas sin iniciar ni una sola fase de alerta comprobarán que el que los Gekko los detecten no afectará al resultado final.

■ Recuerda: si tienes la ración y después activas los tallarines o los objetos curativos Regain®, Snake utilizará cualquiera de ellos de forma automática cuando su salud llegue a cero y hasta que sus suministros se agoten. Esto podría literalmente salvarte la vida y reduciría además el desperdicio inevitable tan típico del uso "manual".

■ Puedes reponer la Psyche y la salud de Snake si le buscas un lugar seguro y oculto en el que pueda esconderse y en el que el veterano soldado pueda tumbarse boca abajo. Esto te será de gran utilidad cuando juegues en el nivel de dificultad de Big Boss.



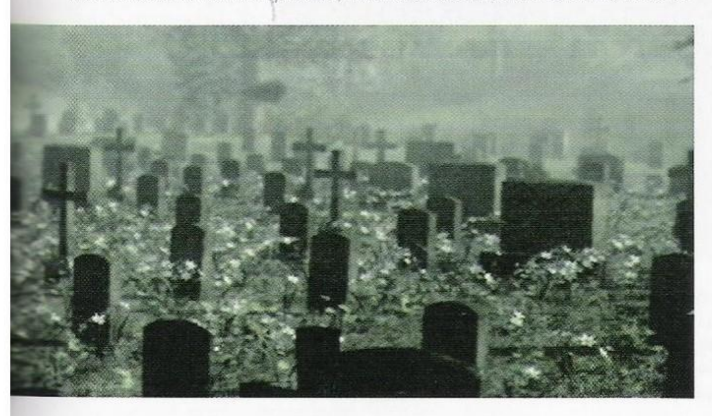
INSTRUCCIONES: LOS GEKKO

Aunque lo mejor sería que avanzases por esta zona sin que los Gekko te detectasen, y mucho menos que entrases en combate con ellos, te convendría saber unas cuantas cosas de estas monstruosas máquinas de guerra. Además de sus ataques balísticos, son capaces de ejecutar una serie de peligrosas patadas y pisotones con sus largas piernas, como el poderoso barrido en círculo, que harías bien en esquivar. También pueden saltar encima de sus objetivos, matándolos en el acto y tirar granadas para sacar a las presas de sus escondites.

No subestimes la movilidad y la tenacidad de los Gekko porque son capaces de atacarte desde posiciones totalmente inesperadas. Si quieres ver un ejemplo sorprendente, sube por las escaleras de algunos de los edificios medio derruidos y haz un poco de ruido.

FLASH BACK: RESUMEN

*La película cinemática introductoria y el informe de la misión presentan a varios personajes. A continuación tenemos un resumen que ayudará a los nuevos jugadores de la saga de **MGS** a familiarizarse con los más importantes, mientras refresca la memoria de los más veteranos.*



Solid Snake: *es uno de los resultados del proyecto Les Enfants Terribles, un clon de Big Boss. Cuando era agente del gobierno derrotó a su "padre" en Outer Heaven y Zanzibarland en **Metal Gear 1** y **2**, antes de enfrentarse con su hermano gemelo en el incidente de Shadow Moses (**MGS1**). Más adelante fundó la agencia Philanthropy con Otacon para evitar la proliferación de la tecnología Metal Gear (**MGS2**).*

Otacon: *es un genio de la tecnología e inventor del Metal Gear REX. Conoció a Snake en Shadow Moses (**MGS1**) y ahora desempeña una función vital de apoyo en las misiones de su amigo.*

Sunny: *los Patriots (una oscura organización que volveréis a ver en un futuro flash back) secuestraron a esta niña nada más nacer. La rescató Raiden, un espía que participó en el incidente en la Big Shell (**MGS2**) ya desaparecido. Esta delicada niña prodigio vive con Snake y Otacon abordo del Nomad.*

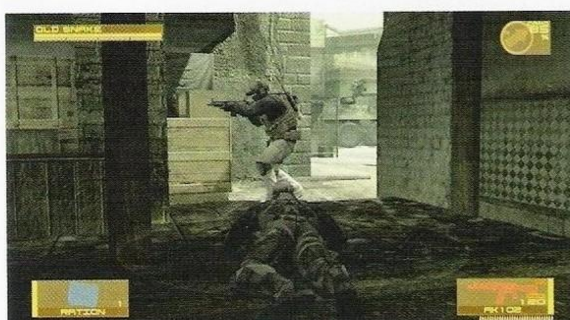
Roy Campbell: *se retira de la vida militar después de haber sido el superior de Snake durante su periodo de servicio como agente de los Estados Unidos. A partir de entonces trabaja como consejero para las Naciones Unidas, investigando las actividades de las Compañías Militares Privadas (PMCs).*

Liquid: *es el gemelo de Snake y, por lo tanto, también un resultado del proyecto Les Enfants Terribles. Pero, a diferencia de Snake, Liquid escoge seguir los pasos de Big Boss y provoca los acontecimientos del incidente de Shadow Moses (**MGS1**). Liquid muere infectado por el nanovirus FOXDIE pero su espíritu sigue vivo ocupando y controlando el cuerpo de Ocelot, que es, por otra parte, un personaje clave en los eventos de **MGS1**, **MGS2**, **MGS3** y **MGS: Portable Ops**.*

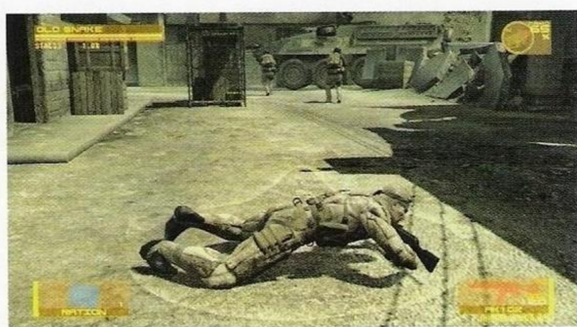
FOXDIE: *es un nanovirus experimental y muy letal diseñado para atacar a unos objetivos específicamente programados. A Snake le inyectaron el FOXDIE durante el incidente de Shadow Moses (**MGS1**), pero resultó ser inmune a sus efectos, por lo que se limita a ser un vector del virus.*

2. ORIENTE MEDIO | DISTRITO NO ZONA ROJA

No puedes hacer nada para evitar la matanza de milicianos en esta zona. Además, la presencia del Stryker, un vehículo armado con una poderosa torreta, implica que llevarás siempre las de perder. Lo mejor es que te mantengas a cubierto dentro de los edificios que están a mano derecha de la calle principal.



Ten en cuenta que debes pararte y esperar a que los soldados de las PMCs avancen cuando sea necesario. El camino hasta la próxima zona no es demasiado complicado, basta con que recorras el mapa por el lado derecho. No tendrás que salir a la luz del día hasta que gatees hacia la salida y, llegado ese momento, la entrada a la siguiente casa está justo al doblar la esquina.



Estate muy callado en el último edificio y quédate quieto hasta que todo esté despejado. Luego avanza con sigilo hasta la salida que está a mano derecha. Probablemente tropieces con una fase de alerta en la siguiente zona, así que lo mejor que puedes hacer es encontrar un buen escondite y esperar a que pase la conmoción si te descubren.

ARMAS BLOQUEADAS

Snake puede recoger cualquier arma que se encuentre en el campo de batalla, pero muchas de éstas, sobre todo las que pertenecen a las tropas de las PMCs, están "bloqueadas" por el sistema SOP. Existe una manera para desactivar ese bloqueo, pero de momento tendrás que conformarte con la AK-102 y CQC.



C

Dobla la esquina hacia la calle principal y entra a continuación por la entrada de tu derecha para esquivar a los dos soldados que están en el exterior. Verás un breve vídeo en cuanto pases a la segunda habitación que anuncia la llegada del Stryker y de las tropas de las PMCs. Puedes esperar y echar un vistazo desde el umbral, pero te recomendamos que no te involucres en el combate. Entra por la brecha en la pared y espera a que las tropas de las PMCs avancen antes de salir. Gatea hacia la calzada, pero espera un instante a que el OctoCamo se adapte a la nueva superficie. Luego gira la esquina con mucho cuidado y métete en el siguiente edificio de la derecha.

Recoge los objetos y la munición para la AK-102 de las dos habitaciones y luego atraviesa la brecha gateando bajo los escombros para seguir adelante.

D

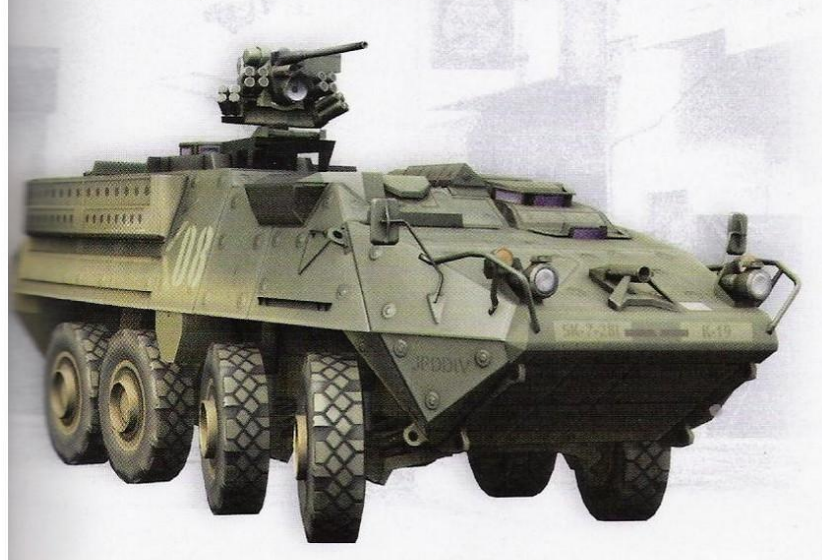
Ten cuidado cuando avances por los escombros. A veces (pero no siempre) puedes tropezar con el terrible espectáculo de la ejecución a sangre fría de un rebelde. Espera a que no haya nadie fuera y luego gatea para salir y gira a la derecha.

De ahora en adelante deberías mantenerte en el margen derecho del mapa. Lo normal es que tengas que gatear mientras avanzas lentamente junto a una pareja de soldados de las PMCs que buscan supervivientes, pero éste no siempre es el caso; en ocasiones los soldados se acercarán por el Norte. Estarás a salvo mientras permanezcas entre las sombras que están a su derecha y si te quedas quieto unos segundos para que el OctoCamo se adapte a las nuevas superficies cuando llegues a ellas. Agáchate o túmbate para activar el Anillo de la Amenaza y te muestre la ubicación y la proximidad de las tropas de las PMCs que patrullan.

Ten cuidado cuando te acerques a la salida. Verás a dos soldados alejándose de tu posición en la calle y acercándose a un Stryker. Si es así, espera a que lleguen hasta él. Examina el camino de tu izquierda (puede que sea suficiente con que eches un vistazo al Anillo de la Amenaza), luego gatea hasta la calle y avanza deprisa hasta la puerta (a tu derecha, en el extremo contrario de la calle) que te llevará a la próxima zona.

Si recoges y tiras los cadáveres o los cuerpos de los soldados inconscientes (pulsa ⓐ en cuanto aparezca el aviso en pantalla), a menudo dejarán caer algún objeto común o una caja de munición.

Abre las taquillas porque a veces contendrán objetos que te pueden ser útiles. Además te puedes esconder en su interior, pero hacerlo no te garantiza que no vayan a descubrir a Snake...



ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

No intentes acercarte a la salida por el extremo izquierdo del mapa porque no es viable. Por allí te encontrarás con dos Strykers y soldados de las PMCs que patrullan y además hay menos puntos a cubierto que en nuestra ruta recomendada. Gatea al inicio de la calle para recoger el cóctel molotov que verás enfrente, pero estate atento porque, según lo cojas, llegará el Stryker con las tropas de apoyo de las PMCs. Luego date la vuelta y sigue la ruta. Si eres muy valiente o ya tienes mucha experiencia, puedes continuar pasando por el coche en llamas y entrar por la puerta que está justo detrás. En esta casa encontrarás unos cuantos objetos (consulta el mapa), pero es muy arriesgado y además podrás conseguirlos en otro lugar dentro de no mucho.

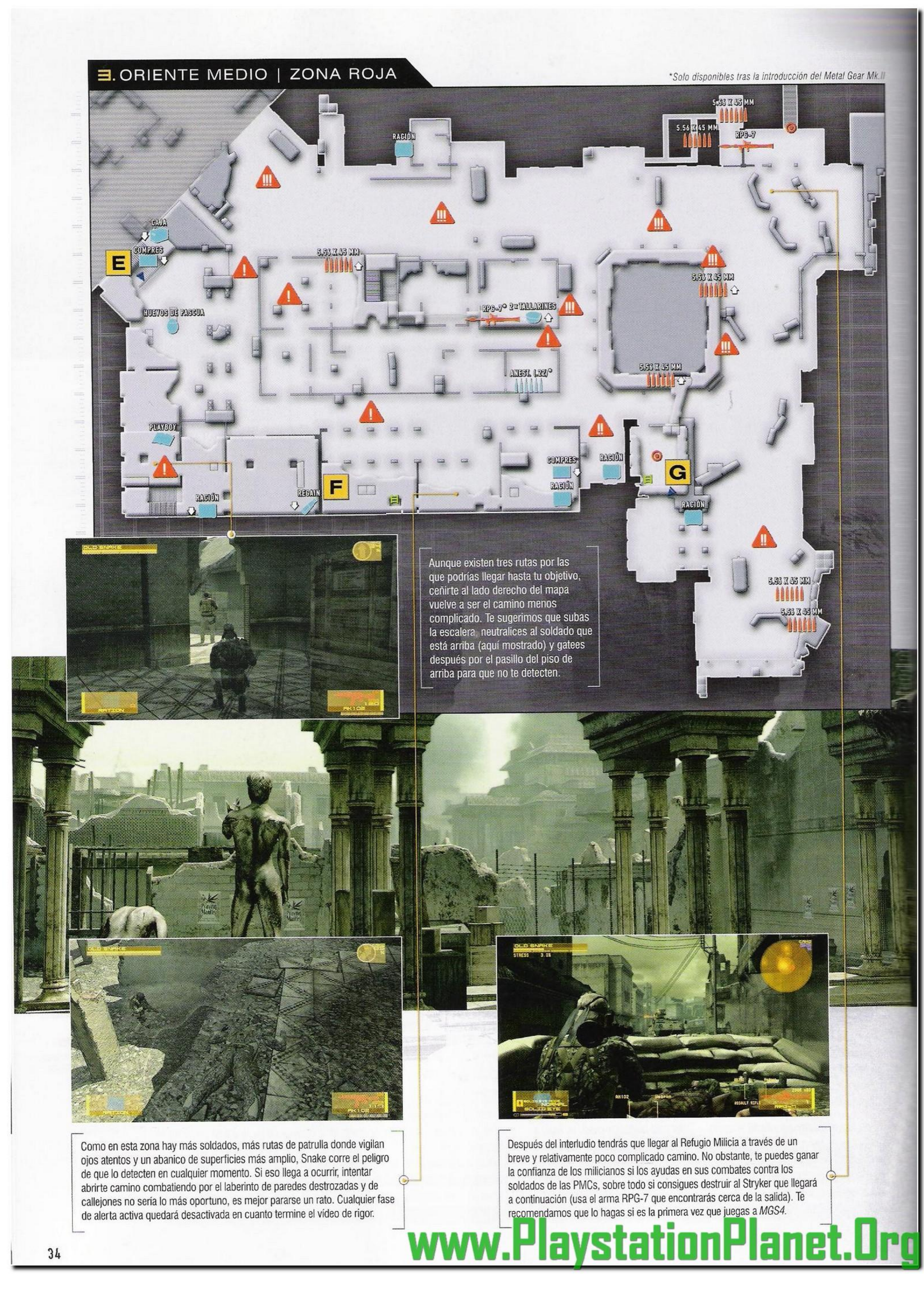
Nuestra ruta recomendada en el Distrito NO Zona Roja empieza por utilizar la salida que hay a la derecha, por una buena razón: si utilizas la de la izquierda corres el riesgo de que te descubran en cuanto llegues a la zona siguiente, aunque merece la pena intentarlo en futuras partidas.

INSTRUCCIONES: TÁCTICAS DE SIGILO

*Aunque en **MGS4** no se prohíben las tomas de contacto más agresivas, lo que sí puede ocurrir es que las partidas se conviertan en algo innecesariamente complicado a menos que aprendas a evitar que te detecten moviéndote silenciosamente y usando el OctoCamo con inteligencia. No hay sustitutos para la experiencia, pero leer esta guía te servirá, sin duda, como un buen punto de partida.*

- *Acostúmbrate a mirar cada poco tiempo el **porcentaje de camuflaje** que está en la esquina superior derecha de la pantalla. Si te tomas en serio lo de ser tan sigiloso como sea posible, deberías intentar conseguir como mínimo 65% cuando haya riesgo de que te detecten.*
- *Tal vez no haga falta que insistamos sobre ello, pero **gatear** es con mucho la forma más eficaz para evitar que te detecten. El traje de OctoCamo permite a Snake pasar inadvertido más fácilmente en la superficie del suelo, lo que evitará que las miradas vigilantes adviertan su presencia incluso aunque las distancias sean sorprendentemente cortas. La velocidad de movimiento te parecerá al principio insoportablemente lenta, sobre todo si eres un jugador acostumbrado a los juegos de acción rápidos y fluidos, pero no te des por vencido: en cuanto te acostumbres a ese "ritmo" único, acabará convirtiéndose en algo sencillo e incluso agradable. Gatear tiene la ventaja añadida de que no deja huellas, lo que sin duda te será de gran ayuda cuando quieras infiltrarte en zonas muy vigiladas.*
- *La postura de **andar agachado** le servirá a Snake para maniobrar desde un lugar a cubierto, si no hay enemigos cerca o cuando camine detrás de un soldado. La **postura erguida**, sin embargo, deberías evitarla a menos que estés absolutamente seguro de que no hay nadie alrededor o si debes involucrarte en un combate. Pero si Snake intenta correr erguido desde una posición a otra, será tan sigiloso como un hipopótamo.*
- ***La velocidad de movimiento** es importante por dos razones. Los soldados de las PMCs que patrullan suelen buscar cualquier signo de vida con la intención de acabar con él, así que los movimientos rápidos (incluso mientras gateas) atraerán su atención. Además, el movimiento hace ruido. Utiliza todo el joystick izquierdo para modificar tu paso y, si dudas, párate en seco y espera a que los agresores potenciales pasen de largo antes de continuar.*
- *Ten en cuenta los **factores medioambientales**. La luz del sol hace a Snake más visible y menguará su porcentaje de camuflaje un poco. Lo mejor es que avances por las sombras siempre que te sea posible. Además, el que un soldado de las PMCs no pueda verte, no significa que no pueda **oírte**. Si tiras alguna botella o algún cacharro por accidente, o chapoteas en el agua, es más que probable que el soldado más cercano se acerque a investigar.*
- *Para **cambiar la forma actual del OctoCamo**, párate un momento mientras gateas o cuando te pegues contra una superficie sólida. No hace falta que esperes al efecto de sonido o a la transición del traje para seguir adelante. Podrás hacerlo tranquilamente en cuanto se actualice el porcentaje del camuflaje.*
- *Cuando gatees, tienes que tener en cuenta las diferencias entre las superficies del suelo. En situaciones complicadas tendrás que **detenerte a menudo** para que el traje pueda adaptarse. Presta atención a detalles como la transición entre los escombros y los suelos de baldosas, al cemento o al pavimento de la calle, y estate atento a las posibles "trampas de detección", que podrían ser, por ejemplo, alfombras de brillantes colores dentro de las casas.*

*Solo disponibles tras la introducción del Metal Gear Mk.II



Aunque existen tres rutas por las que podrías llegar hasta tu objetivo, ceñirte al lado derecho del mapa vuelve a ser el camino menos complicado. Te sugerimos que subas la escalera, neutralices al soldado que está arriba (aquí mostrado) y gatees después por el pasillo del piso de arriba para que no te detecten.

Como en esta zona hay más soldados, más rutas de patrulla donde vigilan ojos atentos y un abanico de superficies más amplio, Snake corre el peligro de que lo detecten en cualquier momento. Si eso llega a ocurrir, intentar abrirte camino combatiendo por el laberinto de paredes destrozadas y de callejones no sería lo más oportuno, es mejor pararse un rato. Cualquier fase de alerta activa quedará desactivada en cuanto termine el vídeo de rigor.

Después del interludio tendrás que llegar al Refugio Milicia a través de un breve y relativamente poco complicado camino. No obstante, te puedes ganar la confianza de los milicianos si los ayudas en sus combates contra los soldados de las PMCs, sobre todo si consigues destruir al Stryker que llegará a continuación (usa el arma RPG-7 que encontrarás cerca de la salida). Te recomendamos que lo hagas si es la primera vez que juegas a *MGS4*.

E

Te encontrarás a dos soldados justo delante cuando entres en la Zona Roja, así que intenta no llamar su atención y espera a que pasen de largo. Coge la caja de cartón y Compres que hay bajo la escalera expuesta, y luego dirígete lentamente hacia la parte derecha de la zona. Te encontrarás con numerosas tropas de las PMCs patrullando por aquí y, para terminar de arreglar el asunto, los edificios tienen grietas por las que se puede ver todo. Cuesta saber cuándo un enemigo invisible podría detectar tu presencia.

Sube por las escaleras de la esquina Suroeste del mapa (a la derecha de la entrada) y luego, con mucho cuidado, gatea hasta llegar aproximadamente a la mitad del segundo tramo de escaleras. Verás apostado allí a un soldado de las PMCs con una ruta de patrulla muy corta. Espera a que se aparte de la entrada en lo alto de la escalera. A partir de entonces tienes dos opciones: o bien lo sigues (andando agachado), lo desarmas e incapacitas con CQC y escondes su cuerpo en una de las taquillas convenientemente situadas, o bien te escabulles en cuanto te dé la espalda. En cualquier caso tendrás que arrastrarte hacia el Este (rápidamente si escoges la segunda opción) y saltar por encima de la sección rota de la pared. Túmbate boca abajo en cuanto toques el suelo, más vale ser precavido.

F

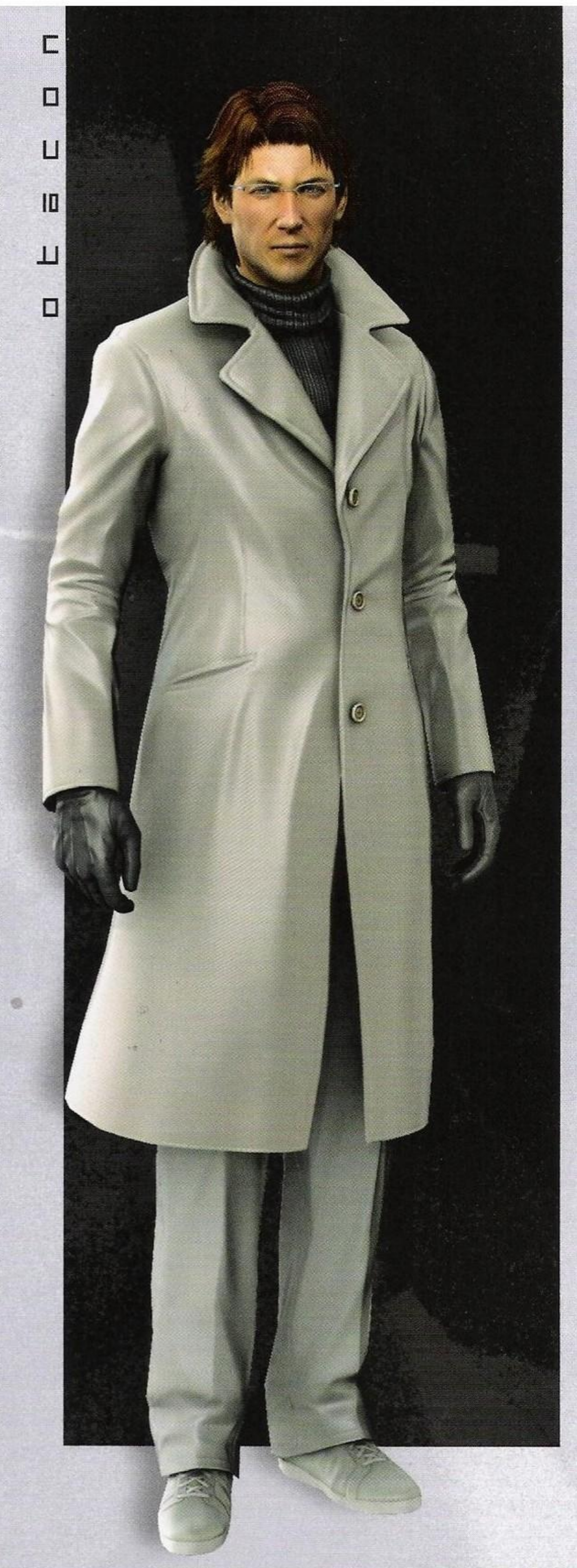
Desde esta posición tienes que gatear hacia el Este hasta el final del edificio en ruinas, donde podrás volver a saltar al suelo con relativa seguridad. Cabe la posibilidad de que los soldados que están patrullando debajo te detecten y las diferentes superficies del suelo tampoco ayudan. El avance no será tan complicado si eres lo bastante hábil, te mueves con sigilo y sitúas la cámara de tal manera que te permita ver los peligros potenciales que quedan a tu izquierda. No te preocupes si despiertas los recelos de algún soldado porque tendrá que subir por una escalera cercana para echar un vistazo, momento que tú puedes aprovechar para encontrar un buen escondite. En cuanto alcances la ración, asegúrate de que todo está despejado y tírate al suelo.

Comprueba que nadie se te acerca por la izquierda, luego gira la esquina hacia la derecha y espera a que los dos soldados que patrullan se pierdan de vista para salir a la calle. Tendrás que gatear deprisa hasta la esquina sombreada donde está el contenedor porque se acercarán otros dos soldados por el Este. Cuando pasen de largo, dobla la esquina y avanza hasta la entrada, pero ten cuidado de no tropezar o tirar los cacharros y botellas que la flanquean. En cuanto entres, se iniciará el vídeo.

G

Conseguir las dos armas con silenciador (la Operator y la pistola Mk. 2) te hará la vida mucho más fácil cuando quieras infiltrarte tras las líneas enemigas. Tendrás que abrirte camino en una batalla encarnizada entre las tropas de las PMCs y los milicianos locales. Parte de tu posición gateando y dobla la esquina, verás a las fuerzas de las PMCs reuniéndose para cargar contra rebeldes. Lo mejor que puedes hacer es esperar a que abandonen sus trincheras protegidas por los sacos de arena antes de seguir avanzando, pero también puedes utilizar cualquiera de las pistolas (apuntando siempre a la cabeza) para neutralizarlos desde una posición a cubierto si es que te corre mucha prisa.

Gatea hasta el otro lado de la calle y avanza con sigilo hacia delante, en dirección a la batalla, pero entra por una abertura que verás a tu derecha. Los soldados de las PMCs no te verán si te mantienes oculto. Una vez dentro, gatea o camina agachado hasta el final del pasillo. Podrás gatear por la trinchera que está detrás de las fuerzas rebeldes y, desde ahí, hasta el Refugio Milicia.



■ Si te detectan cerca de la entrada a esta zona, existe una manera francamente fácil de esconderte hasta que todo esté despejado. Basta con que te acerques a la escultura, que te subas a la peana y que sigas el aviso en pantalla. No te estropearemos la sorpresa, lo que sí te diremos es que merece la pena probar este truco unas cuantas veces...

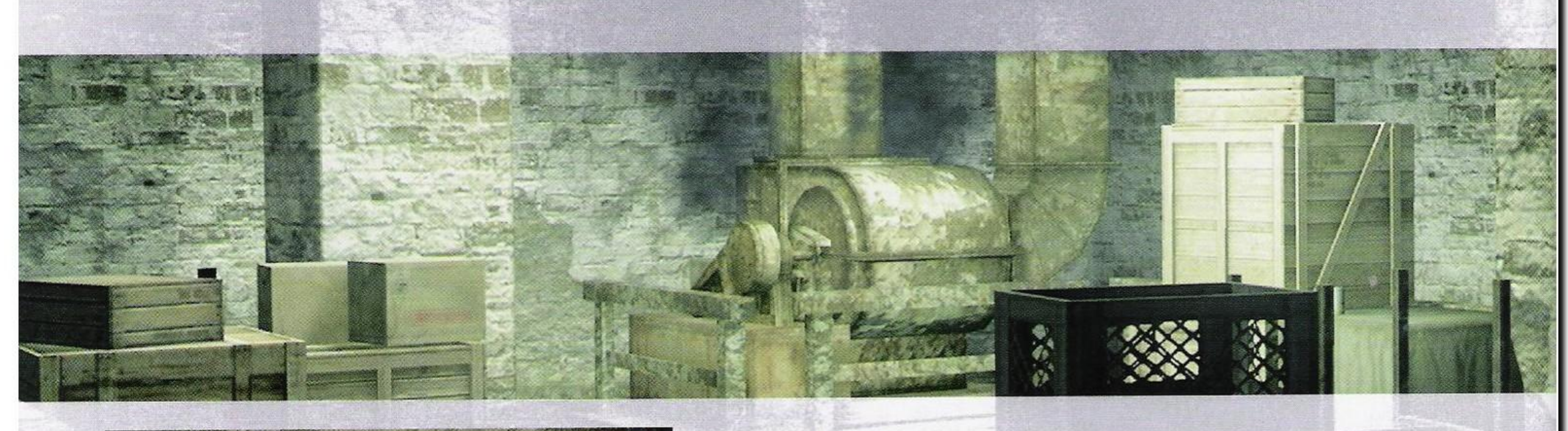
■ Puedes esconder los cadáveres o a los soldados heridos en las taquillas de almacenamiento. Abre primero la puerta y luego arrástralos hasta que estén en posición. Esto te será de gran utilidad en los niveles más altos de dificultad, porque los soldados que duerman por los efectos de los tranquilizantes o queden inconscientes gracias al potentísimo ataque de un CQC no recuperarán la consciencia si están dentro de una taquilla hasta que tú hayas abandonado la zona.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Técnicamente existen tres rutas para que llegues al encuentro entre Metal Gear Mk.II y Otacon. La primera y más sencilla es recorrer el mapa siempre por el lado derecho y seguir paso a paso lo que se explica en el recorrido principal, pero también podrías avanzar por el centro, lo que te supondría un desafío mayor. Si eliges esta opción; llegarás a una escalera ubicada entre un laberinto de paredes en ruinas. Sube por ella y luego haz equilibrios a plena vista durante el tiempo que tardes en recorrer una estrecha pared destrozada. Bájate después y corre hacia el objetivo. La tercera opción es que sigas los edificios de la izquierda, que es, por otra parte, la mejor ruta si has entrado desde la entrada izquierda del Distrito NO Zona Roja. Esto implica esquivar a las patrullas regulares, correr un alto riesgo de ser detectado y no recibir a cambio grandes objetos como recompensa.

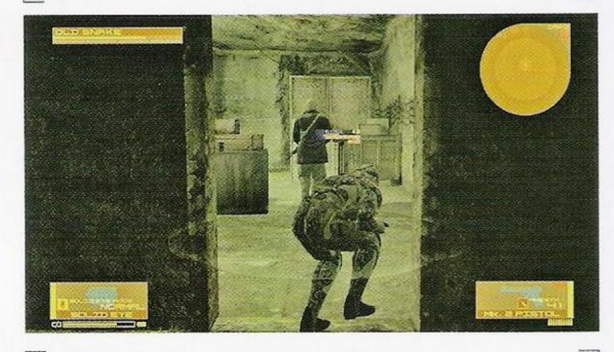
Aunque nuestro recorrido gira en torno al sigilo, lo cierto es que puedes ayudar a los milicianos a ganar el combate justo después de conseguir el Metal Gear Mk.II. La verdad es que para poder disfrutar de cierta tranquilidad y de tu paso por el Refugio Milicia, convendría que trabaras amistad con las fuerzas rebeldes. La manera más fácil de conseguirlo es utilizando el RPG-7 que está situado cerca de la salida para destruir al Stryker que llega en pleno combate. Para ayudar a que los milicianos triunfen, tendrás que eliminar a todos los soldados de las PMCs y destruir al segundo Stryker que se encuentra en la esquina Suroeste de la zona. Para lograr este último objetivo necesitarás munición adicional para el RPG-7. Podrás encontrar el único cohete necesario si subes por la escalera que está más o menos en el centro del mapa y luego caminas por una estrecha pared (como ya te hemos explicado en el párrafo anterior). Esta arma, sin embargo, aparece solo ***después*** de que Snake hable con Otacon.

Sabrás que habéis ganado cuando todos los rebeldes que te rodean griten "¡Lo hemos conseguido!". Como recompensa, podrás explorar el mapa para recoger todo los objetos que puedas sin temor a las represalias.





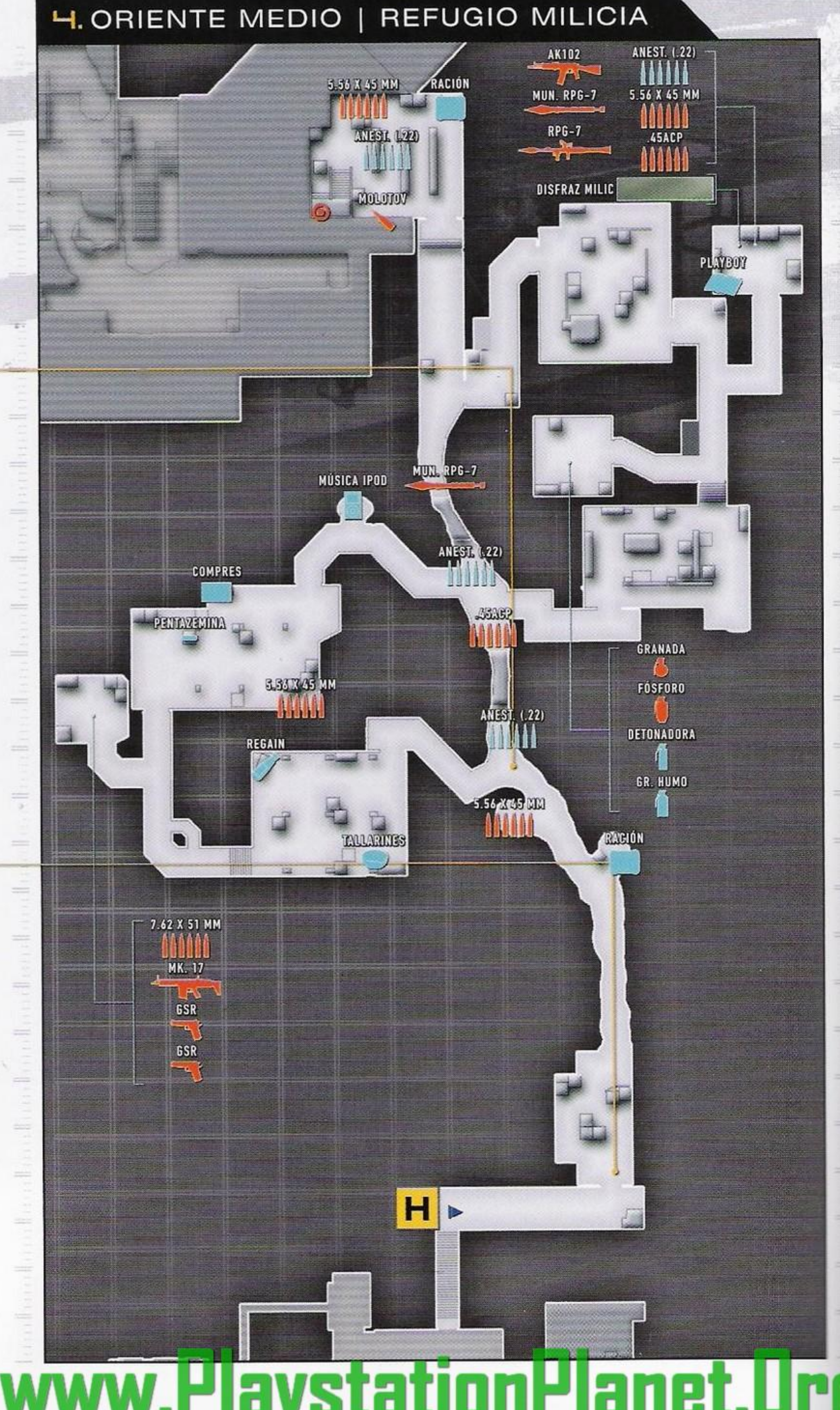
Sin embargo, si insistes en seguir adelante pese a que tu relación con los milicianos siga siendo neutral, te encontrarás con que casi todos los individuos con los que te tropieces te retarán. Quédate quieto en cuanto adviertan tu presencia. Si te mueves, pones a punto tu arma o haces cualquier cosa que pueda ponerlos nerviosos, los soldados podrían atacarte; y *lo harán*. Si esperas a que se acerquen a Snake, podrás seguir avanzando en cuanto lo examinen y lo ignoren. El proceso se repetirá varias veces hasta que llegues a la salida.



Si todavía no te has hecho amigo de la milicia, aún puedes retroceder para conseguirlo y, si ésta es la primera vez que juegas, te recomendamos encarecidamente que lo hagas.

RETROCEDER A LA ZONA ROJA

Si pasaste por la Zona Roja sin involucrarte directamente en el conflicto entre los milicianos y las fuerzas de las PMCs, verás cuando regreses que el combate es ligeramente distinto al primero que viste. Si no destruiste ninguno de los dos Strykers, te encontrarás a uno que se dirige a toda velocidad por la calle hacia ti en cuanto salgas del Refugio Milicia y que se detendrá justo delante de los sacos de arena. Los milicianos están ahora al final de la calle donde solían estar los soldados de las PMCs. Los objetivos, sin embargo, siguen siendo los mismos (tienes que destruir a los dos vehículos armados y eliminar a las tropas de las PMCs), pero estas diferencias sutiles cambian la naturaleza del combate. Esto es algo que deberías probar en futuras partidas.



H

Si has logrado trabar amistad con la milicia al causar los suficientes estragos en la Zona Roja (sobre todo si conseguiste acabar con al menos uno de los Strykers), podrás avanzar tranquilamente por el Refugio Milicia y conseguir tantos objetos como puedas hasta que llegues a la salida.



ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Los jugadores novatos (o aquellos que ya tengan la sangre de las PMCs en las manos) deberían seguir hacia la izquierda. Esta ruta es solo para los más atrevidos. Pero si tu estilo de juego tiende más hacia el "puro" sigilo o no te gusta abrirte camino a golpes, estas pistas te guiarán de forma segura por el Refugio Milicia sin molestar a ni uno de sus inquilinos habituales. No te preocupes por recoger los objetos (podrás volver a buscarlos dentro de poco) e intenta no confiar demasiado en el Anillo de la Amenaza o en el Solid Eye. La efectividad de ambos se ve reducida por las interferencias del entorno, sobre todo por culpa de las gallinas y las ratas. En resumidas cuentas:

- Túmbate en el lado izquierdo de las cajas para esconderte del primer guardia, luego avanza cuando pase de largo.
- Sigue adelante hasta que llegues a dos callejones sin salida. Entra en el de la izquierda y espera a que pasen los tres soldados.
- Cuando salgas de la habitación donde están las gallinas, busca una estrecha grieta a la derecha. Entra caminando agachado y quédate pegado a la pared para evitar al segundo grupo de soldados que corre a ayudar a los compañeros que están fuera.
- Gatea por detrás de un soldado que está ayudando a un aliado herido en la enfermería improvisada y procura no acercarte demasiado a ellos.
- En el siguiente pasillo llegarás de nuevo a un par de callejones sin salida a la izquierda y la derecha. Entra en el de la derecha y sitúa a Snake en el extremo más alejado, luego coloca el Metal Gear Mk.II. Activa su función sigilosa y acércate al soldado que vigila delante de la entrada más cercana. Empieza a patrullar justo en ese momento, camina y pasa junto a Snake sin percatarse de su presencia. Dirígete hasta la puerta en cuanto él haya pasado de largo.
- Ten muchísimo cuidado en la siguiente habitación, hay dos milicianos hablando en el centro. Muévete por el exterior pero acércate gateando muy despacio cuando Snake no esté expuesto. Uno de los hombres se marchará, pero el que queda puede ser muy sensible a los ruidos y el movimiento. Sé especialmente precavido cuando te dirijas hacia las escaleras, lo mejor es que esperes a que te dé la espalda.
- Gatea inmediatamente hacia la izquierda cuando llegues a lo alto de las escaleras para esquivar a otros dos soldados. Espera a que avancen por el pasillo y luego gira a la derecha.
- En la pequeña habitación deberás coger el disfraz de miliciano de Oriente Medio de la taquilla central y equiparte con él inmediatamente: selecciona "Camuflaje" en el menú pausa, luego "Ropa" y después "Cambiar traje".

Una vez disfrazado podrás moverte por cualquier rincón del sótano y coger todo lo que encuentres.

INSTRUCCIONES: MILICIANOS

Aunque ayudar a la milicia local (y por tanto aliarte con ella) es algo que queda enteramente a tu antojo, te facilitará mucho la tarea de avanzar por el Primer Acto.

- *Si la relación de Snake con los milicianos es neutral (el estado por defecto), pueden reaccionar con recelo o sorpresa cuando se tropiecen con él. En el peor de los casos podrían incluso apuntarlo con sus armas y ordenarle que se detenga mientras lo identifican. Si dicen "¡No te muevas!" o "¡Quédate ahí!", no te lo tomes a broma.*
- *Si te has ganado la confianza de los milicianos, verás aparecer unos corazones sobre sus cabezas cuando te vean. Algunos soldados pueden incluso darte objetos o munición.*
- *Te desaconsejamos fervientemente que despiertes la ira de los milicianos amenazándolos (¡ten cuidado hacia dónde apuntas tu arma!), atacándolos o matando a cualquiera de sus miembros.*
- *Los gritos victoriosos del estilo de "¡Lo hemos conseguido!" de los milicianos indican que las tropas de las PMCs de un área concreta y a veces hasta de una zona completa han perdido una batalla. Esto implica que puedes ir en busca de objetos y explorar tu entorno inmediato. Ten en cuenta, sin embargo, que no siempre es posible eliminar por completo la presencia de las PMCs en una zona.*

INSTRUCCIONES: FUERZAS DE LAS PMCS

A estas alturas ya deberías saber más o menos cómo se comportan los soldados de las PMCs, pero estas pistas te ayudarán en próximos encuentros.



- *En cuanto los soldados de las PMCs te detecten, darán el aviso e iniciarán una fase de alerta. Esto a menudo les llevará a pedir refuerzos. No obstante, no siempre los reciben. Te aconsejamos que escuches sus conversaciones de radio para saber si los refuerzos llegarán o no.*
- *Si consigues neutralizar a los soldados de las PMCs antes de que den el grito de alarma o de que usen sus radios, cancelarás una fase de alerta si no hay más testigos de lo ocurrido.*
- *Cuando neutralizas a un soldado que está hablando con su base, pero lo haces antes de que les dé detalles sobre la situación, verás que suelen enviar a unas pocas tropas a su posición para que investiguen. Lo más acertado entonces es avanzar (y si tienes la seguridad de que te dará tiempo, ocultar su cuerpo) antes de que lleguen.*
- *Escucha atentamente cuando pases sigilosamente cerca de las patrullas de las PMCs. Si haces cualquier cosa que pudiera despertar las sospechas de un soldado, los oirás decir algo como "¿Eh?" o "¿Qué ha sido eso?". Correrán hacia tu posición para comprobarlo, momento que deberás aprovechar para salir disparado de ahí (eso sí, con mucho cuidado). Un comentario como "Juraría haber visto algo" indica que el soldado ha satisfecho su curiosidad y que volverá a su ruta de patrulla habitual.*
- *Incluso aunque te involucres en los combates entre las PMCs y los milicianos, deberías intentar evitar que te detecten. Si desencadenas una fase de alerta, solo conseguirás que disparen mucho más a Snake.*

Cuando vas en busca de tesoros en ubicaciones donde abundan los objetos como en el Refugio Milicia, activar la función visión nocturna de Solid Eye aumentará la visibilidad de todos los objetos.

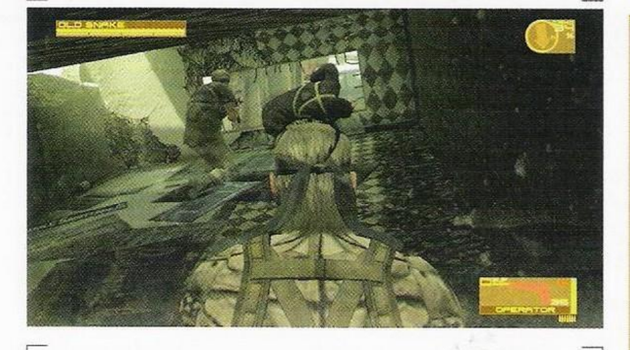
Los trajes alternativos (como el disfraz de miliciano de Oriente Medio) son muy útiles en ciertas circunstancias, pero son muchísimo menos eficaces para avanzar con sigilo que el OctoCamo. No olvides volver a enfundarte el traje estándar de Snake antes de entrar en zonas peligrosas.

5. ORIENTE MEDIO | RUINAS URBANAS

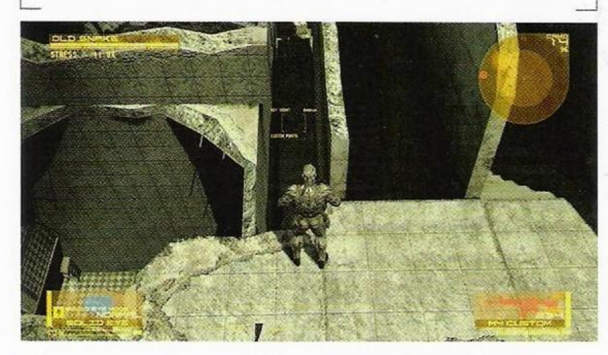
REGAIN
PLAYBOY
FLASH DE LUZ (A.P.)
RACIÓN
TALLARINES
MUSICA IPOD
.45ACP
AK102
5.56 X 45 MM
AK102
5.56 X 45 MM
ANEST. (.22)
COMPRES
RACIÓN
TALLARINES
AK102
PLAYBOY
MIRA CON PUNTO
AK102
RPG-7
MOLOTOV
AK102
RPG-7

Cuando llegues a la zona que te mostramos aquí, puedes pegarte a la pared y avanzar por la estrecha cornisa o agarrarte a ella con las manos y recorrerla hasta que llegues al otro lado. La salida está a un tiro de piedra. Si te mueves hacia el extremo derecho antes de caer al nivel inferior, podrás recoger tres objetos antes de llegar al siguiente punto de control, lo que te ahorra tener que regresar después del vídeo.

Cuando llegues hasta los dos milicianos, espera a que los liquiden los enemigos que están más abajo y luego avanza sigilosamente. No tiene sentido que ataques a los soldados de las PMCs que están fuera (no esperes ninguna recompensa o resolución si lo haces), así que sigue adelante hasta que te encuentres una sección caída de la pared.



Para conseguir tres de los objetos al iniciar esta zona tendrás que subir los dos pisos de escaleras, llegar hasta lo más alto y luego saltar hasta la posición que te mostramos aquí. Encontrarás una mira con punto que cuesta nada menos que 20.000 PD a estas alturas, un RPG-7 y una mina de gas somnífero. Avanzarás entre los escombros que están a la izquierda de la escalera.



INSTRUCCIONES: FUERZA NO LETAL

Ya te habrás dado cuenta de que nuestro recorrido principal hace referencia a la ruta más sigilosa que atraviesa todas las zonas. Intentamos que el combate directo sea algo opcional; asimismo, te solemos recomendar que "incapacites" o "neutralices" a los atacantes, pero sin especificar los métodos para hacerlo efectivo.

*Hay dos motivos que lo explican. Para empezar, el sigilo suele ser el estilo de juego más gratificante y eficaz. Aunque uno siempre disfruta participando en los combates, **MGS4** es un juego que gira en torno al sigilo, de modo que no es el típico juego de acción. En segundo lugar, solo tendrás acceso a la recompensa más importante y a otras cosas al final del juego, si consigues culminar esta aventura sin matar ni a un alma o sin provocar una fase de alerta. Esto, evidentemente, es casi imposible que lo consigas la primera vez que juegues (ya que es prácticamente inconcebible "pasar desapercibido" ya sea por la inexperiencia o porque nos apetezca dejar huella), pero no está de más adquirir determinadas buenas costumbres ya desde el comienzo.*



FLASH BACK: JOHNNY SASAKI

Johnny (alias Akiba) apareció por primera vez en *Metal Gear Solid* cuando Meryl Silverburgh le robó su uniforme. Era por aquel entonces un joven soldado que ayudaba a Snake en su misión. Se lo conoce por sus "problemas" gastrointestinales, como se demuestra en el ruidoso, casi hediondo, vídeo que le sirve de introducción en *MGS4*...

I Las Ruinas Urbanas es una zona pequeña y lineal, sin enemigos o desafíos que debieran preocuparte. Si necesitas alguna pista sobre cómo pasar por ella, limítate a ir por el margen izquierdo del mapa.

INSTRUCCIONES: DREBIN

El encuentro con Drebin en el vídeo antes de llegar a las Ruinas Urbanas ofrece una nueva serie de características de juego. En esta prolongada sección de instrucciones explicaremos los conceptos clave y te ofreceremos una selección de pautas útiles.

Puntos Drebin

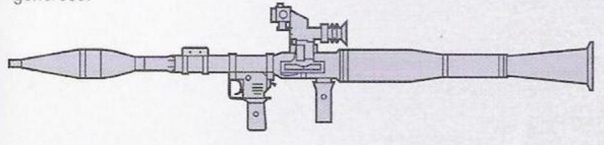
Los Puntos Drebin (o "PD") son la moneda de cambio para adquirir armas, partes optimizadas, munición y objetos del atractivo pero completamente amoral traficante de armas. Puedes conseguirlos de tres maneras diferentes:

1: Recogiendo las armas del campo de batalla. En cuanto Snake tenga un arma en su inventario, le venderá todas las siguientes del mismo tipo a Drebin. Un pequeño mensaje en la esquina inferior derecha de la pantalla te informará de cuántos fondos tienes a tu disposición. La munición se suma al total de los suministros que tiene Snake.

2. Destruyendo a los atacantes no humanos. Pero esto no se aplica a los vehículos conducidos por pilotos o conductores.

3. Recibirás también bonificaciones de PD por diversos logros. Hablaremos sobre esto más adelante.

La suma de Puntos Drebin que recibirás a cambio de cada arma dependerá de lo común que sea. Escucharás una pista sonora que te indicará cuántos Puntos Drebin has recibido en cuanto recojas un arma, lo que te ahorra el esfuerzo de tener que consultar cuántos has ganado cada vez que esto ocurra. Si el sonido se prolonga o aumenta de volumen, el pago será más generoso.





La tienda de Drebin

Este almacén de armas está abierto las 24 horas del día y es además muy fácil de usar, así que no te aburriremos con demasiadas explicaciones. Algunas cosas, sin embargo, no son evidentes a simple vista, así que las repasaremos muy por encima.

- *A medida que avanzas en la historia se van sumando a la lista diferentes armas y objetos, así que no te precipites, no tienes por qué gastar todos tus Puntos Drebin en una sola vez. Estos objetos vienen acompañados del mensaje "¡NUEVO!" que servirá para atraer tu atención.*
- *El color de un objeto indica su propósito. Las armas y municiones letales son de color rojo, mientras que las armas y objetos destinados a incapacitar a tus rivales son de color azul.*
- *No siempre podrás comprar armas u objetos, pero sí munición, aunque en ciertas situaciones tendrás que pagar algo más. Como en ciertos combates gastarás munición a una velocidad de vértigo, conviene que reserves siempre al menos 30.000 PD por si acaso. Esto te vendrá de perlas en los niveles más altos de dificultad.*
- *Cuando vayas a comprar un arma conviene que te fijes primero en qué tipo de munición necesita. Si utiliza un tipo que no te será fácil de encontrar en el Acto en el que te encuentras, comprar balas o cohetes puede costarte demasiado.*
- *No te sientas obligado a gastar los Puntos Drebin porque podrás conseguir mucho material para cada misión si vas recopilando recompensas, exploras cada palmo de las diversas zonas para encontrar los objetos ocultos más valiosos (nuestros mapas te ayudarán mucho en este aspecto) y rebuscas entre los desperdicios de los campos de batalla. Si eres ahorrativo, verás que muchos de los objetos que te interesan los puedes encontrar durante el juego, sin gastar ni un solo punto.*
- *Si juegas al **MGS4** los miércoles o domingos disfrutarás de un descuento del 20% en la tienda de Drebin a lo largo de todo el día.*

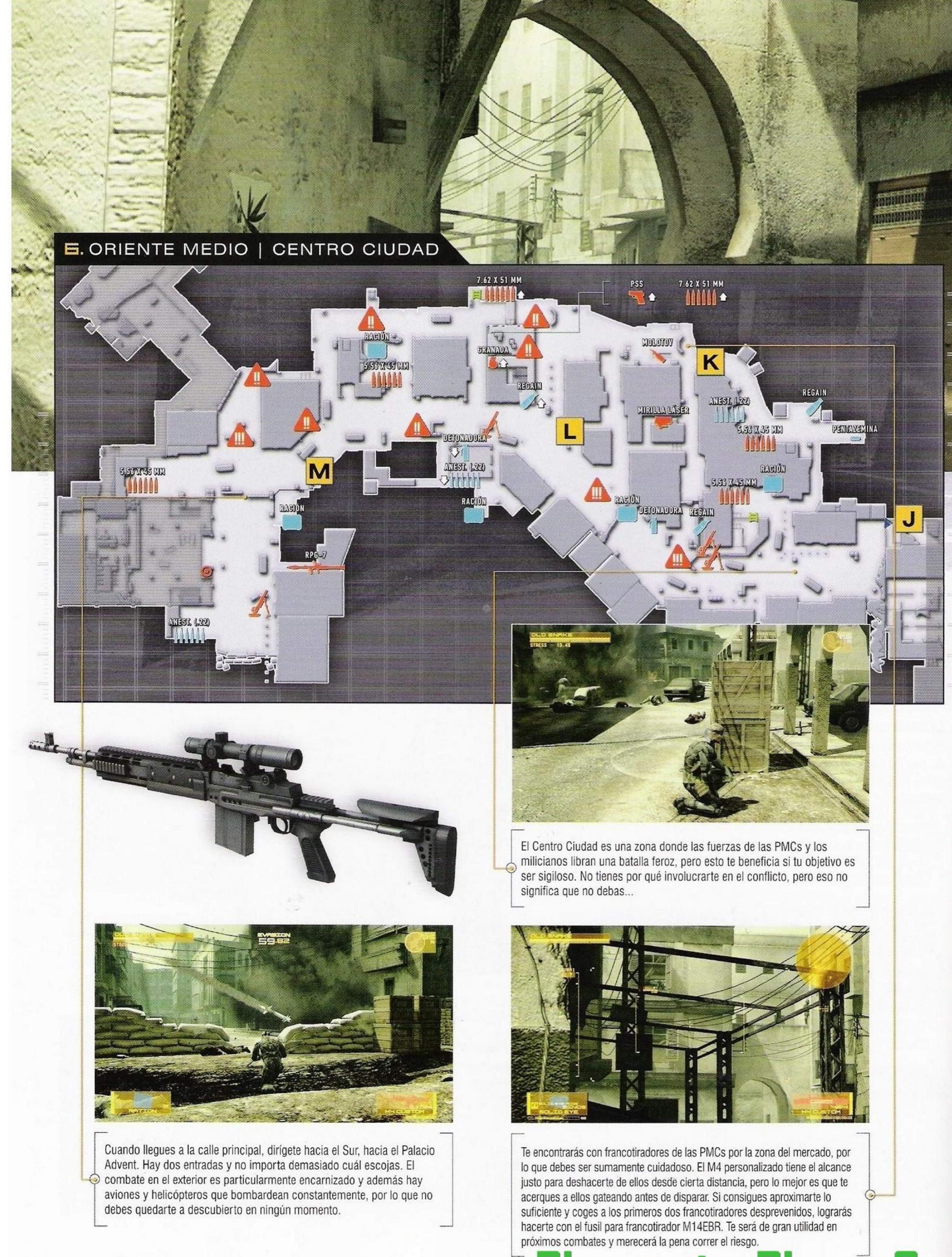
Optimización

Puedes optimizar casi todas las armas añadiéndoles nuevos componentes como silenciadores o visores láser. Tropezarás con algunos de ellos a medida que avances en el juego, pero también tienes la opción de comprárselos a Drebin. Si decides actualizar tu arma favorita es mejor que lo hagas a través del menú Arma. Selecciona el arma que quieres optimizar y luego pulsa L2. Ahora selecciona la zona concreta en la que quieres trabajar (utilizando ✪ o ●) de las opciones disponibles y pulsa ⊗. En la lista que te aparece verás una ilustración "sólida" a la izquierda de la descripción textual que te indica que tienes ese objeto en tu inventario; una ilustración tenue implica que tendrás que comprárselo primero a Drebin. Además, puedes comprar todas las mejoras directamente desde esta pantalla.

Los Puntos Drebin y cualquier otro ajuste que hagas en el menú pausa (tales como configuraciones de armas y objetos, optimizaciones, etc.) se perderán si Snake muere antes de que llegue al siguiente punto de control. Te aconsejamos, por lo tanto, que dejes estas cuestiones a un lado hasta que llegues a la salida de una zona, avances y guardes la partida en cuanto llegues a tu próximo destino.

Las armas que los soldados tiran al suelo durante una batalla desaparecen automáticamente del mapa después de un rato, de modo que tienes que ser rápido y cogerlas para ganar todos los PD que puedas.

6. ORIENTE MEDIO | CENTRO CIUDAD



El Centro Ciudad es una zona donde las fuerzas de las PMCs y los milicianos libran una batalla feroz, pero esto te beneficia si tu objetivo es ser sigiloso. No tienes por qué involucrarte en el conflicto, pero eso no significa que no debas...

Cuando llegues a la calle principal, dirígete hacia el Sur, hacia el Palacio Advent. Hay dos entradas y no importa demasiado cuál escojas. El combate en el exterior es particularmente encarnizado y además hay aviones y helicópteros que bombardean constantemente, por lo que no debes quedarte a descubierto en ningún momento.

Te encontrarás con francotiradores de las PMCs por la zona del mercado, por lo que debes ser sumamente cuidadoso. El M4 personalizado tiene el alcance justo para deshacerte de ellos desde cierta distancia, pero lo mejor es que te acerques a ellos gateando antes de disparar. Si consigues aproximarte lo suficiente y coges a los primeros dos francotiradores desprevenidos, lograrás hacerte con el fusil para francotirador M14EBR. Te será de gran utilidad en próximos combates y merecerá la pena correr el riesgo.



J

Dirígete hacia el Sur siguiendo el trecho pavimentado más cercano de la calle principal, pero manteniéndote siempre medio a cubierto para evitar que el soldado de las PMCs que está a cierta distancia se percate de tu presencia. Luego gira por la primera a la derecha. Podrás permanecer erguido mientras estés a este lado de la calle y en la zona del mercado que está detrás, incluso aunque no seas un aliado de los milicianos, porque los soldados no reaccionarán de forma negativa a tu presencia.

K

Gatea con cuidado para salir de la zona del mercado, hay al menos dos francotiradores vigilando justo delante (uno apostado en la ventana superior y el otro a su derecha) y las tropas de las PMCs que los apoyan están debajo. En lugar de meterte directamente en la boca del lobo, lo mejor es que avances por el callejón de la izquierda. Ponte de pie en cuanto te pierdas de vista, luego entra por el hueco que hay entre los edificios de la derecha y pulsa △ para que Snake se pegue contra la pared. No olvides coger el visor de láser que encontrarás al otro lado porque es un elemento de optimización muy valioso. Sigue el camino hasta llegar al siguiente callejón, luego gira a la derecha. Agáchate y avanza muy lentamente otra vez hacia la derecha, verás a un Stryker a tu izquierda rodeado de soldados de las PMCs. Cruza la pequeña calle y entra en el siguiente callejón estrecho, que está un poco más allá en dirección Norte, a la izquierda según te acercas.

L

Cuando salgas a la calle principal, echa un vistazo al edificio alto que está a cierta distancia; hay francotiradores vigilando en dos pisos diferentes. Los milicianos se encuentran a la izquierda, mientras que las tropas de las PMCs los atacan desde la derecha. Cruza la calle con mucho cuidado y métete por la abertura que hay debajo del edificio que tienes delante. Al salir, vuelve a situarte encima del pavimento. Ya estás lo bastante cerca para incapacitar con un arma con silenciador al tirador más cercano, que está en el edificio que tienes enfrente. No es, sin embargo, estrictamente necesario que lo hagas. Avanza hasta llegar a las cajas, luego gira a la izquierda pero detente un momento, el coche que tienes delante estallará cuando impacte en él una ráfaga de balas perdidas. Espera a que las llamas se vayan apagando y luego sigue la calle hasta el final.

M

Desde aquí tendrás que gatear un peligroso rato a través del cráter de una bomba para llegar hasta la próxima zona. Hay fuerzas de las PMCs a la derecha y milicianos a la izquierda, pero no hay razón para que alguno de los bandos se percate de tu presencia si tienes cuidado. Cuando llegues al otro lado, acércate a la puerta azul (verás aparecer un mensaje de transición de zona en cuanto estés cerca). Mira hacia atrás para asegurarte de que todo está despejado, agáchate rápidamente y dirígete hacia la puerta.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Si decides aliarte con la milicia, hay cuatro combates diferentes en los que podrías participar mientras avanzas por la zona del Centro Ciudad. Suponemos que querrás utilizar la fuerza bruta en esta sección y por eso te recomendamos que uses el M4 personalizado equipado con un silenciador y, si la has cogido en las Ruinas Urbanas, una mira con punto para afinar tu puntería a grandes distancias.

Calle principal (J): mientras te acercas a los soldados de las PMCs que están en el extremo de esta calle, llegará un Stryker para apoyarlos desde detrás de una barricada impenetrable. En lugar de malgastar la munición y arriesgarte a que te detecten, gira por la primera calle a la derecha y luego sube por la escalera de la izquierda. Salta hasta el balcón y sitúate donde se encuentra el mortero. Destruye primero al Stryker y luego bombardea a todas las tropas de las PMCs que estén a tu alcance. Utiliza tus habilidades como francotirador para liquidar a los soldados que queden desde la grieta que está a la derecha o salta al suelo y lucha contra ellos desde más cerca.

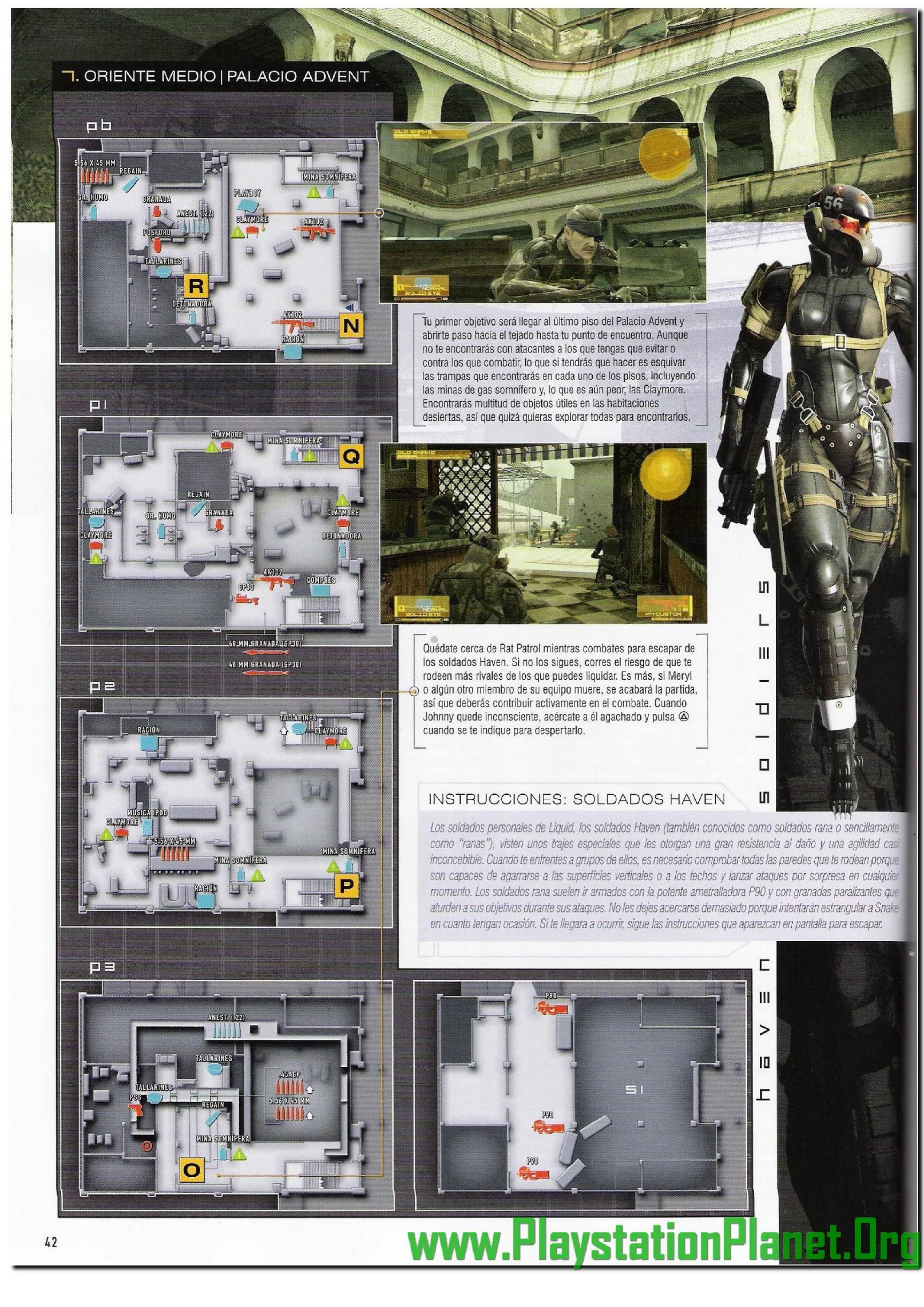
Galería del mercado (K): hay dos maneras de salir victorioso de este combate. Puedes liquidar a los dos francotiradores con tu M4 personalizado y luego eliminar a los soldados restantes, o puedes sorprenderlos por detrás. Esta última estrategia requiere que utilices la grieta de la que hemos hablado en el punto **K** y que avances después hasta la calle principal. Cuando llegues, cuélate por la primera entrada que veas a la derecha. Deshazte de todas las tropas de las PMCs que veas por la ventana, comprueba que el suelo está despejado y luego sube por las escaleras. Ejecuta en silencio a los dos francotiradores (pero ten en cuenta que puede haber un tercer soldado de las PMCs en la habitación de arriba), y luego presta atención a los gritos de júbilo que te lleguen desde la calle. En este caso conseguirás las armas que utilizaban los tiradores: los excelentes fusiles automáticos de francotirador M14EBR.

Calle (L): ve a la calle principal y encuentra un buen escondite desde el que puedas ver bien el enorme edificio que está al Sur. Elimina a los dos francotiradores con sendos disparos en la cabeza y luego gatea por el lado izquierdo de la calle. Los soldados de las PMCs de tu derecha no dejarán de recibir reemplazos hasta que te pongas en la posición **M**, así que, después de despachar a unos cuantos para abrirte un camino seguro, no hay razón para que te quedes más tiempo.

En la última zona **(M)**, verás a muchísimos soldados de las PMCs detrás de las barricadas. No importa a cuántos liquides, llegarán más para reemplazar a sus compañeros caídos. Antes de que lo intentes, te aseguramos que abrirte paso a golpes para colocarte en su retaguardia no funcionará porque lo que harán será cortarte el paso por las calles circundantes si lo intentas. Lo que sí puedes hacer es derribar a un helicóptero con el RPG-7. No recibirás ninguna recompensa por hacerlo, salvo la de ver lo que ocurre y la explosiones, por cierto, algo digno de mención.

En el Centro Ciudad te encontrarás en medio de un fuego cruzado y comprobarás que en ocasiones algunas balas perdidas alcanzan a Snake. Esto es cada vez más común según aumenta el nivel de dificultad. La mejor manera de evitar quedar atrapado en un fuego de estas características es gatear (o cubrirse) en todo momento mientras uno se abre paso sigilosamente por los combates.

Los bidones y las cajas de cartón son escondites muy útiles cuando uno no encuentra nada mejor, pero ten en cuenta una cosa: los soldados de las PMCs no son tontos y se acercarán a investigar en cuanto la presencia de los mismos les parezca incongruente o fuera de lugar. En cualquier caso, puedes pulsar ⊗ para volcar los bidones y luego usar L para hacerlos rodar. Sí, lanzarte contra las tropas de las PMCs como si fueras una bola de cañón es otra opción. No obstante, Snake acabará sintiéndose mareado si rueda mucho tiempo y perderá gran parte de su Psyche.



Tu primer objetivo será llegar al último piso del Palacio Advent y abrirte paso hacia el tejado hasta tu punto de encuentro. Aunque no te encontrarás con atacantes a los que tengas que evitar o contra los que combatir, lo que sí tendrás que hacer es esquivar las trampas que encontrarás en cada uno de los pisos, incluyendo las minas de gas somnífero y, lo que es aún peor, las Claymore. Encontrarás multitud de objetos útiles en las habitaciones desiertas, así que quizá quieras explorar todas para encontrarlos.

Quédate cerca de Rat Patrol mientras combates para escapar de los soldados Haven. Si no los sigues, corres el riesgo de que te rodeen más rivales de los que puedes liquidar. Es más, si Meryl o algún otro miembro de su equipo muere, se acabará la partida, así que deberás contribuir activamente en el combate. Cuando Johnny quede inconsciente, acércate a él agachado y pulsa Ⓐ cuando se te indique para despertarlo.

INSTRUCCIONES: SOLDADOS HAVEN

Los soldados personales de Liquid, los soldados Haven (también conocidos como soldados rana o sencillamente como "ranas"), visten unos trajes especiales que les otorgan una gran resistencia al daño y una agilidad casi inconcebible. Cuando te enfrentes a grupos de ellos, es necesario comprobar todas las paredes que te rodean porque son capaces de agarrarse a las superficies verticales o a los techos y lanzar ataques por sorpresa en cualquier momento. Los soldados rana suelen ir armados con la potente ametralladora P90 y con granadas paralizantes que aturden a sus objetivos durante sus ataques. No les dejes acercarse demasiado porque intentarán estrangular a Snake en cuanto tengan ocasión. Si te llegara a ocurrir, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla para escapar.

N

En el Palacio Advent no tienes por qué preocuparte de los ruidos que hagas. No obstante, hay diversas trampas escondidas por todo el edificio y algunas están estratégicamente colocadas. Como el Solid Eye no detecta los explosivos preparados, tendrás que ser especialmente cauto. Quizá incluso prefieras activar el modo de visión nocturna que hace perfectamente visibles estos aparatos. Podrás recoger con seguridad explosivos cebados de todo tipo desactivándolos con el Metal Gear Mk.II o gateando sobre ellos. Cualquier trampa que cojas de alguna de estas dos maneras se añadirá automáticamente al inventario de Snake. La trampa con el rayo de infrarrojos que está ubicada en uno de los pasillos no se puede desarmar, así que deberías ignorarla completamente por ahora.

Tu objetivo está en el cuarto piso y, pese a que algunos caminos están bloqueados, no te costará mucho llegar hasta él. Usa la escalera que está en el extremo noreste del edificio para llegar al tercer piso, luego dirígete a las que están en la esquina sureste para subir al cuarto piso. En cuanto llegues, entra en el bar y coge todo cuanto quieras; para iniciar el vídeo tendrás que avanzar hasta el pasillo que está a continuación. Será mejor que tengas a mano algunas armas...

O

Los soldados Haven te atacarán en cuanto termine el vídeo. Como ocurre con todos los atacantes humanos, lo más efectivo es siempre un tiro certero en la cabeza; aquellos que jueguen al estilo sin víctimas estarán encantados de saber que los dardos anestésicos del Mk.II funcionan estupendamente en estos casos. Desde detrás de la barra del bar o, si lo prefieres, boca abajo junto a ella, apunta a la cabeza y dispara hasta que acabes con la avanzadilla. Sigue a Rat Patrol abajo cuando el camino esté despejado.

P

Prepárate para otro ataque que llegará desde el balcón contrario en el tercer piso. Cuando Rat Patrol entren en el comedor, ten cuidado y no te quedes atrás. A continuación os atacarán desde ambos flancos, desde la zona de la izquierda y desde delante, por la cocina. Para proteger bien a tus compañeros, lo más lógico es que neutralices primero a los soldados Haven que os atacan desde la retaguardia y que sigas después a tus aliados hasta el restaurante. Si te mantienes a cubierto y solo te arriesgas cuando estés seguro de tener a la vista un objetivo claro, comprobarás que Meryl y su grupo hacen un buen trabajo y despejan el camino hacia delante (o que al menos evitan que el enemigo se centre en ti). Por lo general, vuestros atacantes se quedarán en la zona de la cocina, pero merece la pena estar atento al radar del Solid Eye por si alguno decidiera intentarlo por otro lado.

Q

Los soldados Haven os atacarán desde ambos balcones cuando lleguéis al segundo piso, lo que probablemente os complicará la vida sobremanera. Permanece agachado e incapacita primero a unos cuantos en el nivel superior, luego ocúpate de los que están a tu mismo nivel cuando exista menos riesgo de que te disparen desde arriba. En cuanto Rat Patrol avancen, ve tras ellos.

Cuando Johnny quede fuera de juego, acércate a él agachado y pulsa △ para despertarlo. Esta parte del combate puede ser especialmente peligrosa en el nivel de dificultad Big Boss; en un escenario tan cerrado y con los soldados Haven acercándose desde el hueco que se ha abierto en la pared y desde atrás, uno no sabe muy bien hacia dónde disparar. El secreto está en defender una zona concreta. En cualquier caso, debes tener en cuenta que los soldados Haven saltarán desde el hueco del ascensor si decides defender la retaguardia y más vale tenerlo bien presente porque podrías llevarte una sorpresa muy desagradable si no cuentas con ello.

Busca supervivientes en tu entorno más inmediato y luego sigue a Rat Patrol a través del hueco que hay en la pared del lavabo. En cuanto Johnny consiga desarmar los rayos infrarrojos, rueda por la grieta en el suelo para conseguir los objetos escondidos entre los que encontrarás un lanzagranadas GP30 que será el complemento perfecto para la AK-102. En cuanto estés listo, salta para seguir con el combate.

R

En el combate del primer piso, Snake y Rat Patrol estarán situados detrás de una barra, mientras que los soldados Haven estarán delante. Es más fácil que te muevas entre una de las dos habitaciones a que intentes apuntar estando agachado. Tendrás que tener cuidado, sin embargo, para no disparar a tus aliados mientras se mueven de un lado a otro.

Cuando caiga el último de los soldados Haven, ya podrás soltar un gran suspiro de alivio. Baja al sótano por el hueco del ascensor, coge todos los objetos que encuentres allí y dirígete después a la cuesta de escombros para continuar.

SECRETO: MUÑECO DE UN SOLDADO RANA

Si consigues derrotar a los soldados Haven sin causar ni una sola baja, encontrarás un muñeco exclusivo de un soldado rana en la pequeña zona del garaje del Palacio Advent (en la última parte del Palacio Advent, antes de salir a la Calle Meridiano). Porque ganar ese combate con una pistola Mk. 2 es, sin lugar a dudas, una hazaña digna de mención. El muñeco del soldado rana aparecerá en la cubierta superior del Nomad en todos los siguientes vídeos en los que se den informes sobre una misión.

FLASH BACK: LOS PATRIOTS

Los Patriots era una organización que se fundó a principios de los años setenta. Un comité secreto que se creía que ejercía una influencia (aunque algunos teóricos lo llamarían "control") enorme e ilimitada sobre los gobiernos de todo el mundo y las grandes empresas.



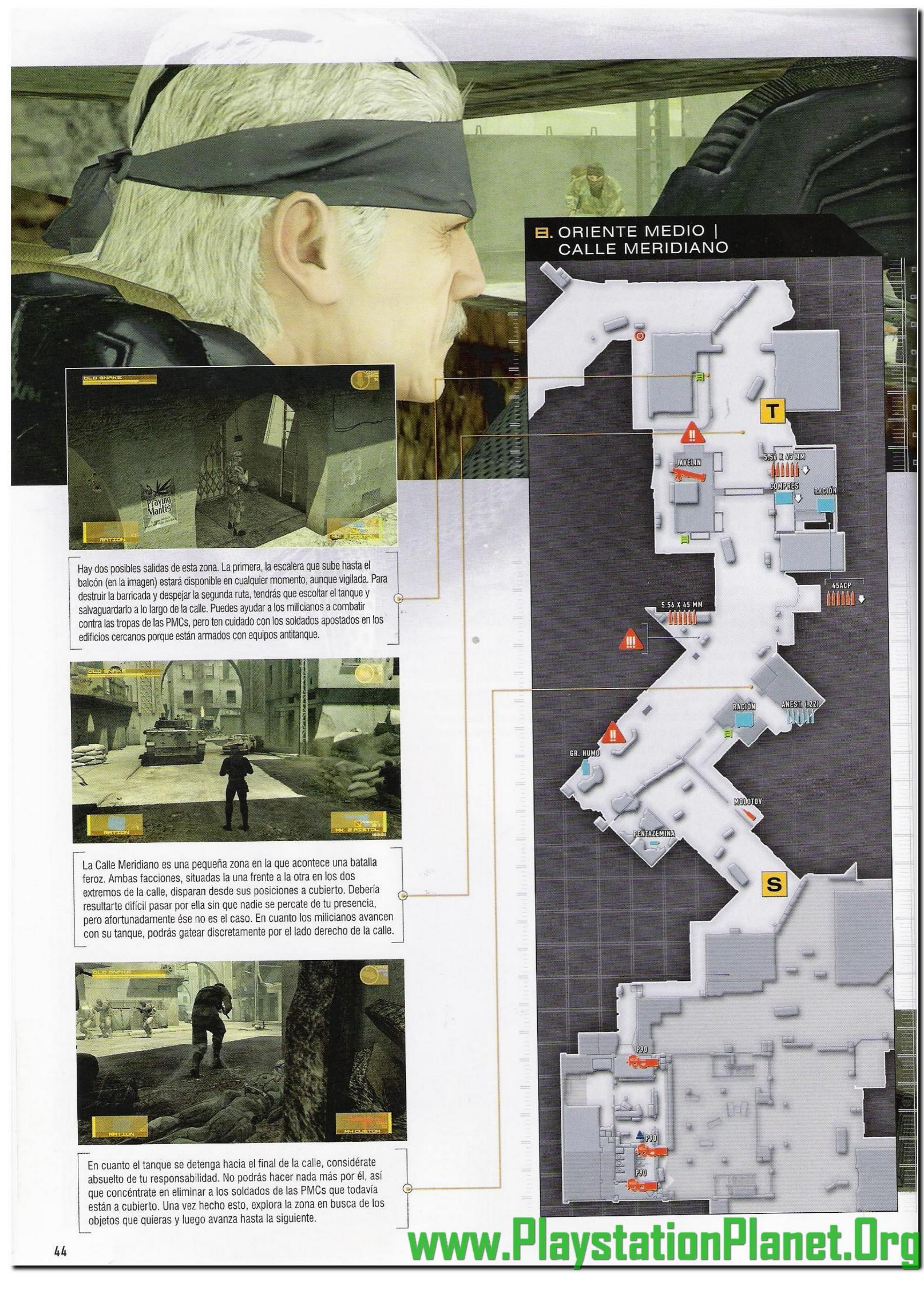
FLASH BACK: MERYL SILVERBURGH

Meryl es la hija de Roy Campbell, que conoció (y desde luego ayudó también) a Snake durante el incidente de Shadow Moses. Más tarde trabajó para una organización que se dedicaba a vigilar a las Compañías Militares Privadas y acabó convirtiéndose en la líder del Rat Patrol Team 01, una unidad especial integrada por Jonathan, Ed, Johnny y ella.

Hay un conducto de ventilación en el cuarto piso (justo a la derecha de la entrada al bar) por el que Snake puede gatear, pero le llevará mil años explorarlo de esta manera. Usa el Metal Gear Mk.II para echar un vistazo y recoger todos los objetos que encuentres en su interior, incluyendo la pistola con silenciador PSS, que te será de gran utilidad. Podrías, de hecho, gatear por el conducto para tenderles una emboscada a los soldados Haven que están en el tercer piso y escapar del combate, aunque esta maniobra se la recomendamos solo a los jugadores más expertos.

Ed y Jonathan reciben sus nombres de los dos protagonistas de *Policenauts*, una aventura de 1994 de Hideo Kojima que, por desgracia, no se llegó a vender oficialmente fuera de Japón. Los nombres de Meryl Silverburgh y FOXHOUND se utilizaron también por primera vez en este juego y encontrarás múltiples referencias a ellos a lo largo de toda la saga de *Metal Gear Solid*, pero sobre todo en *MGS4*.

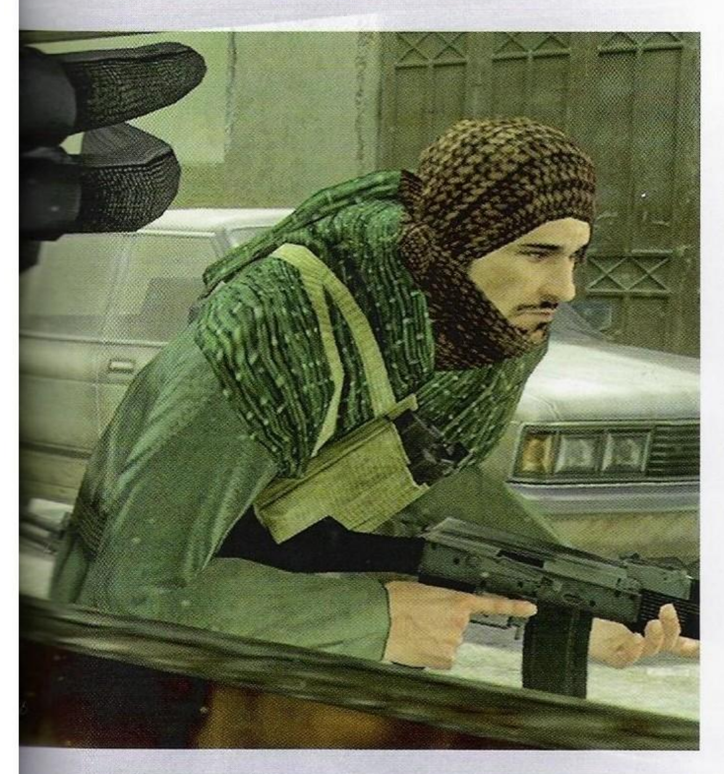
B. ORIENTE MEDIO | CALLE MERIDIANO



Hay dos posibles salidas de esta zona. La primera, la escalera que sube hasta el balcón (en la imagen) estará disponible en cualquier momento, aunque vigilada. Para destruir la barricada y despejar la segunda ruta, tendrás que escoltar el tanque y salvaguardarlo a lo largo de la calle. Puedes ayudar a los milicianos a combatir contra las tropas de las PMCs, pero ten cuidado con los soldados apostados en los edificios cercanos porque están armados con equipos antitanque.

La Calle Meridiano es una pequeña zona en la que acontece una batalla feroz. Ambas facciones, situadas la una frente a la otra en los dos extremos de la calle, disparan desde sus posiciones a cubierto. Debería resultarte difícil pasar por ella sin que nadie se percate de tu presencia, pero afortunadamente ése no es el caso. En cuanto los milicianos avancen con su tanque, podrás gatear discretamente por el lado derecho de la calle.

En cuanto el tanque se detenga hacia el final de la calle, considérate absuelto de tu responsabilidad. No podrás hacer nada más por él, así que concéntrate en eliminar a los soldados de las PMCs que todavía están a cubierto. Una vez hecho esto, explora la zona en busca de los objetos que quieras y luego avanza hasta la siguiente.



INSTRUCCIONES: CONTENEDORES

Snake puede esconderse o ponerse a cubierto dentro de cualquier contenedor con el que tropiece, basta con que pulses Ⓐ para meterte dentro. Mantén pulsado ✪ o mueve el mando inalámbrico SIXAXIS™ hacia arriba para echar un vistazo al exterior. Si llevas un arma de una sola mano, pulsa L1 para subir la tapa y apuntar con el modo de primera persona; pulsa suavemente, como de costumbre, R1 para disparar. Para salir del contenedor, pulsa Ⓐ otra vez.

Una de las desventajas de esconderse en los contenedores es que Snake empezará a oler francamente mal en cuanto salga y llevará además un séquito de moscas que lo acompañarán en el trayecto. Ese hedor hará que el nivel de estrés de Snake aumente y también que los soldados de las PMCs lo detecten con más facilidad. Para deshacerte de ese olor y perder de vista a las moscas, tendrás que cambiarte de traje temporalmente (si puedes) o encontrar un lugar seguro en el que puedas rodar para quitarte toda la mugre que puedas. El agua es muy eficaz, pero rara vez tendrás acceso a ella. Disfrutarás de un par de conversaciones opcionales por el Codec si Snake contacta con Otacon mientras está cubierto de basura.

S Desde la posición en la que te encuentras al finalizar el primer vídeo, dirígete hacia la abertura que verás a la derecha. Vuelve a girar en esa dirección cuando llegues a la esquina y después de caminar sigilosamente más allá del siguiente hueco que verás a tu izquierda, gatea por el agujero que se abre debajo del edificio. Dobla a la izquierda cuando salgas y gatea cuidadosamente hasta la acera, esperándote un momento a que el OctoCamo se adapte a la nueva superficie.

La situación es muy sencilla: los soldados de las PMCs están situados en el lado izquierdo de la calle, mientras que los milicianos los atacan desde el derecho. Tu tarea será la de gatear por la zona de los milicianos, manteniéndote todo lo cerca que puedas de los edificios. Esto puede resultarte un tanto complicado, como descubrirás en cuanto llegues al contenedor de basura. Los milicianos lo utilizarán de parapeto, lo que significa que tendrás que avanzar por delante del mismo. La maniobra puede parecerte arriesgada, pero tranquilo: los soldados de las PMCs tienen asuntos más importantes de los que preocuparse.

Durante el resto del trayecto no tendrás más que esquivar los pisotones de los milicianos hasta que llegues al coche incendiado que está justo delante de la barricada del final de la calle. Ten cuidado y no sufrirás ningún percance.

T Desde tu posición detrás del coche tendrás que echarle valor y gatear cruzando la calle, a plena luz del día, hacia la escalera que está justo enfrente. Ten cuidado cuando llegues a la acera y no hagas ruidos innecesarios, porque los dos soldados de las PMCs que están a tu izquierda reaccionarán muy mal inmediatamente si los alertas. Cuando llegues al pie de la escalera, gira la cámara para comprobar que ambos miran en otra dirección. En cuanto estés preparado, adopta la posición agachado y pulsa Ⓐ para subirte a la escalera. Asciende despacio hacia la cima y luego túmbate. Recorre todo el balcón y luego salta para avanzar a la zona siguiente.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Si decides ayudar a los milicianos que atacan la barricada de las tropas PMCs, necesitarás un arma de francotirador. Si conseguiste la M14EBR en la zona del Centro Ciudad, comprobarás que éste es el momento idóneo para utilizarla. Si no es el caso, bastará con que utilices el M4 personalizado. Con cualquiera de estas dos armas, lo mejor es que cambies al modo de disparo único, que es más preciso. Para ello, abre el menú Armas con R2, luego pulsa Ⓐ para cambiar. No hay motivo para que no uses la Mk. 2 si eres un pacifista incorregible, pero ten en cuenta que no te conviene en absoluto que las tropas PMCs recuperen la consciencia más adelante.

En cuanto llegue el tanque, dirígete hacia la abertura que está a tu derecha y luego gatea hasta la salida que lleva a la calle. Desde aquí podrás eliminar con seguridad a las tropas de las PMCs que están en el lado contrario de la calle. Cuando el tanque te alcance, intenta seguirlo desde el lado derecho de la acera, pero no te acerques demasiado o morirás.

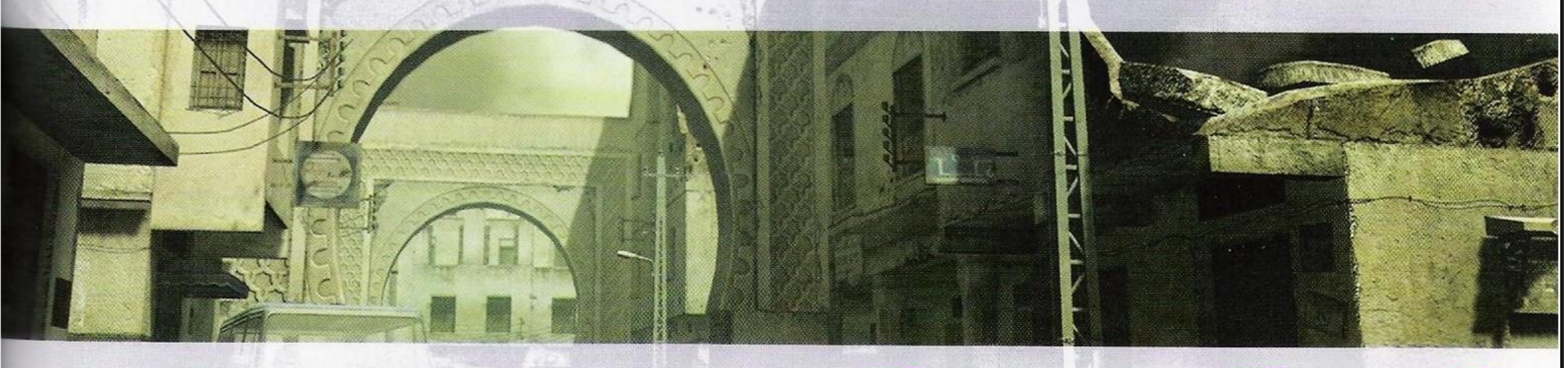
Observa la ventana que hay en el edificio de tu izquierda cuando el tanque llegue a la curva. Verás aparecer a un soldado de las PMCs armado con un lanzamisiles Javelin; apunta y dispárale a la cabeza para impedir su ataque. Concéntrate después en la casa en ruinas que está a mano derecha, donde otro soldado, armado también con un Javelin, tomará posición. Una vez más tendrás que actuar con rapidez para evitar que dispare.

En cuanto el vehículo se aproxime al final de la calle, hará estallar la barricada que la bloquea. A partir de aquí ya no te servirá de nada. Otros dos soldados de las PMCs aparecerán con lanzamisiles en el primer piso del edificio que está justo detrás de la barricada destruida. Elimínalos fácilmente con tu arma de francotirador. Después de eso, sin embargo, otras tropas de las PMCs atacarán el tanque con misiles guiados y lanzados desde una posición a cubierto en el Sureste, de modo que aléjate de él antes de que lo destruyan.

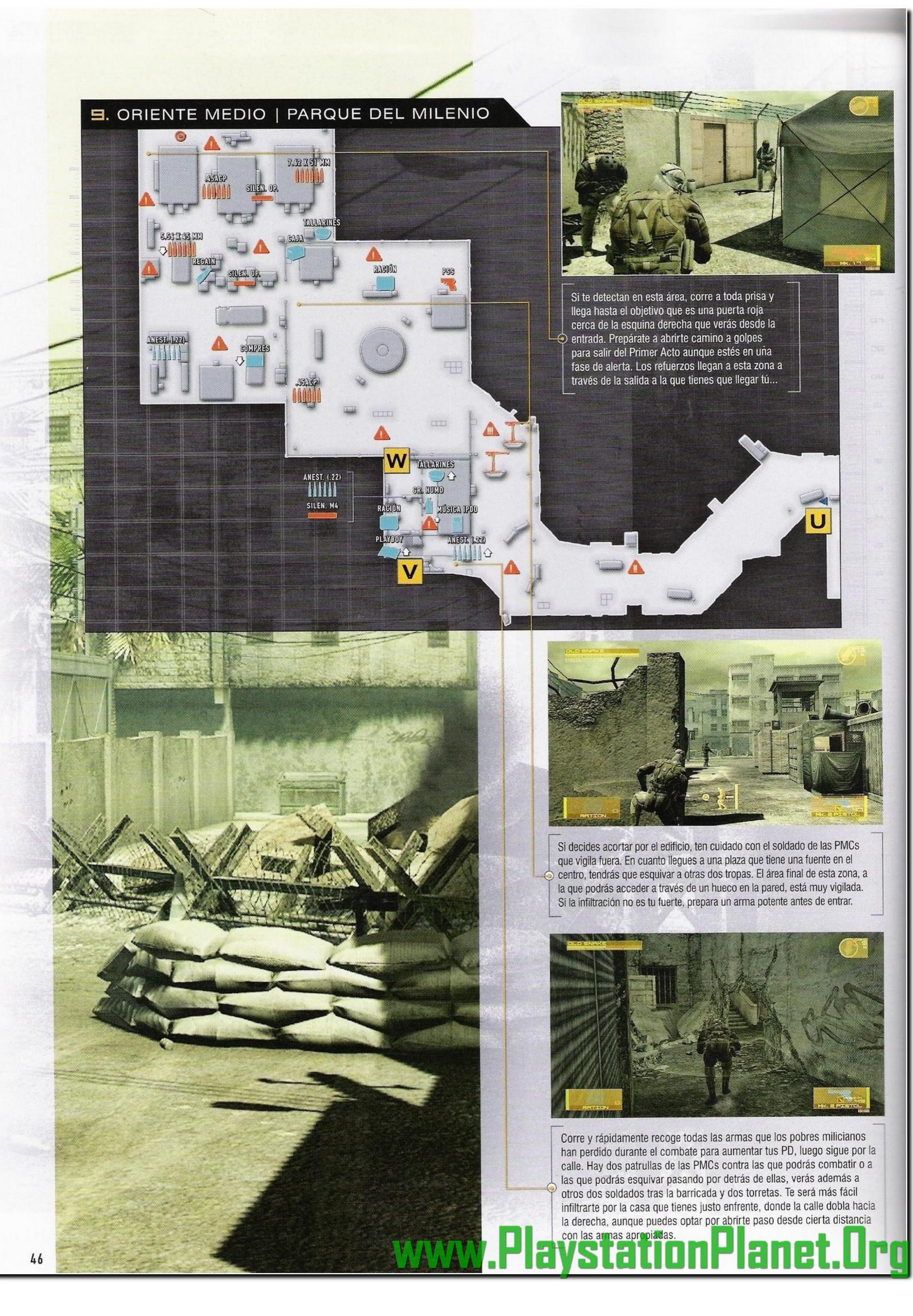
El flujo de refuerzos de las PMCs deja de llegar en este punto, así que liquida a los últimos soldados para acabar el combate. Antes de avanzar hasta la zona siguiente, es conveniente que subas a los tejados en el centro de la Calle Meridiano. La razón principal es que así conseguirás el lanzamisiles Javelin. Esta arma poderosa cuesta la friolera de 15.000 PD, pero no te equipes con ella todavía porque la necesitarás más adelante. Ten cuidado al volver al suelo porque Snake *morirá* si cae desde esa altura.

! Si disparas (o incluso matas) por accidente a un miliciano durante un combate y desencadenas involuntariamente una fase de alerta, no te preocupes, no todo estará perdido. Si consigues escapar de la masacre o evitar tener que entregarles tus raciones, recuperarás su amistad matando a unas cuantas tropas de las PMCs.

Mientras Snake está tumbado (boca arriba o boca abajo), gira la cámara y pulsa L1 para que se vuelva y apunte al instante hacia la dirección que se le indica. Este movimiento es mucho más rápido que el giro habitual, lo que te ayudará mucho en combate.



9. ORIENTE MEDIO | PARQUE DEL MILENIO



Si te detectan en esta área, corre a toda prisa y llega hasta el objetivo que es una puerta roja cerca de la esquina derecha que verás desde la entrada. Prepárate a abrirte camino a golpes para salir del Primer Acto aunque estés en una fase de alerta. Los refuerzos llegan a esta zona a través de la salida a la que tienes que llegar tú...

Si decides acortar por el edificio, ten cuidado con el soldado de las PMCs que vigila fuera. En cuanto llegues a una plaza que tiene una fuente en el centro, tendrás que esquivar a otras dos tropas. El área final de esta zona, a la que podrás acceder a través de un hueco en la pared, está muy vigilada. Si la infiltración no es tu fuerte, prepara un arma potente antes de entrar.

Corre y rápidamente recoge todas las armas que los pobres milicianos han perdido durante el combate para aumentar tus PD, luego sigue por la calle. Hay dos patrullas de las PMCs contra las que podrás combatir o a las que podrás esquivar pasando por detrás de ellas, verás además a otros dos soldados tras la barricada y dos torretas. Te será más fácil infiltrarte por la casa que tienes justo enfrente, donde la calle dobla hacia la derecha, aunque puedes optar por abrirte paso desde cierta distancia con las armas apropiadas.

U

Pégate a la acera izquierda de la calle. Gatea para esquivar a las dos tropas de las PMCs que empiezan su patrulla. Te recomendamos que te quedes quieto hasta que pasen de largo, luego sigue hasta que llegues a una caja de madera. Verás frente a ti una barricada que corta la calle. Espera a que la ruta que sigue el soldado lo obligue a mirar en otra dirección y gatea hasta la alambrada. Cuando el soldado se quede inmóvil, quédate quieto; hay otros enemigos detrás de él y también una torreta que podría aniquilarte en un segundo si descubres tu posición. En cuanto empiece a andar, continúa gateando y entra por la abertura que hay en los dos edificios que verás al Sur.

V

Entra en el edificio a través del agujero en la pared, pero hazlo en silencio porque hay un soldado vigilando en el piso de arriba. Gatea con cuidado al subir por la escalera y párate hacia la mitad del segundo tramo. Cuando el soldado de las PMCs se acerque hacia la ventana, puedes ir silenciosamente a la izquierda o deshacerte de él con la misma discreción para estar seguro. En cualquier caso, debes entrar por la primera puerta y luego, tan discretamente como puedas, hacer descender a Snake por el agujero en el suelo para volver a bajar. Acércate gateando a la pared en ruinas que te llevará al exterior porque hay dos soldados patrullando en la zona de atrás.

W

Tendrás que estar tranquilo y ser paciente para poder infiltrarte en esta última sección. No hace falta decir que gatear y utilizar sabiamente el OctoCamo son dos requisitos indispensables para triunfar.

Vigila al soldado de las PMCs antes de salir y estudia cuál es su ruta de vigilancia. Dibuja, más o menos, la figura de un ocho, por lo que no te costará demasiado aprendértela. Espera hasta que se quede a tu derecha y luego gatea hasta el césped que tienes justo delante. Quédate ahí hasta que dé otra vuelta, gatea a continuación y escóndete detrás de la madera apilada cuando te dé la espalda. Ignora el hueco en la pared y dirígete hacia la hierba que queda a la izquierda del enorme cajón. Usa la cámara para observar el movimiento de los dos soldados mientras avanzas hacia ellos y, si tienes dudas, quédate quieto y espera.

Cuando el soldado de tu derecha mire en otra dirección, avanza desde la hierba, acércate a la esquina de la pared de la izquierda (pero no te pongas detrás) y espera hasta que un soldado se quede junto a un gran camión en la siguiente zona. Se acercará a la posición de Snake y permanecerá ahí durante un momento antes de seguir hacia la izquierda. Su ruta de patrulla es bastante larga, lo que te da una cantidad medianamente razonable de tiempo para las siguientes maniobras de infiltración que te aguardan.

Esta parte puede resultarte bastante difícil, así que presta mucha atención. Después de echar un vistazo a la derecha, gatea por la abertura hacia el contenedor gris que tienes casi delante. No avances demasiado, sitúa a Snake tumbado detrás del mismo, pero asegúrate de que su cabeza no asoma. Quédate ahí y espera a que se acerque otro soldado. Se detendrá dos veces antes de caminar hacia el extremo sur de esta zona, momento que debes aprovechar para gatear doblando la esquina a la derecha y luego a la izquierda por detrás de la tienda de campaña. Probablemente tengas que repetirlo un par de veces antes de conseguirlo, pero no te preocupes, en cuanto logres sobreponerte a la incertidumbre inicial (controlar las diversas rutas de patrulla no es cosa fácil), no te será tan complicado como parece al principio.

Sigue hacia delante hasta que llegues a la esquina del cercado, luego gira a la izquierda. Tras una breve pausa, un soldado se acercará andando hacia ti. Aunque podrías esconderte en el contenedor cercano, es más fácil que le dejes que se aproxime y que luego lo neutralices con un disparo en la cabeza con el Mk. 2. A partir de ahí podrás gatear con seguridad directamente hacia el Sur, hasta la puerta roja de salida, pero comprueba tu radar o tu Anillo de la Amenaza y mantén la cámara hacia la izquierda para no sufrir percances inesperados.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Hay una alternativa a este recorrido sigiloso. Pasa por el agujero de la pared que hemos mencionado en **W** y sigue el perímetro exterior del cercado para llegar hasta la salida. Sin embargo, ten en cuenta que esta ruta aparentemente sencilla se complica bastante al llegar a la torre. Para alcanzar la salida desde ese punto, tendrás que tener en cuenta tres rutas de patrulla y contar con el soldado que vigila desde arriba. La sincronización, por tanto, además de complicada es fundamental. Desde el montón de madera apilada tendrás que avanzar por el extremo más próximo a la puerta y luego precipitarte rápidamente hacia la salida (primero gateando y luego andando agachado) en cuanto el soldado que está más cerca retome su ruta de patrulla. Tienes muy poco margen de error. Es una estrategia que solo los jugadores más expertos deberían probar y que todos los demás tendrían que evitar.

Para aquellos que prefieran la acción y que no disfruten infiltrándose, hay algunos momentos en los que les resultará más fácil si neutralizan a los soldados de las PMCs con la Mk. 2. u otra arma con silenciador. De todos modos, esta zona está dedicada al sigilo. No merece la pena correr riesgos innecesarios por los objetos que encontrarás en la última zona del Parque del Milenio, pero hay que tener en cuenta que los soldados a veces dejan caer la Masterkey, que es un complemento ideal para el M4 personalizado y que cuesta la nada desdeñable suma de 30.000 PD.

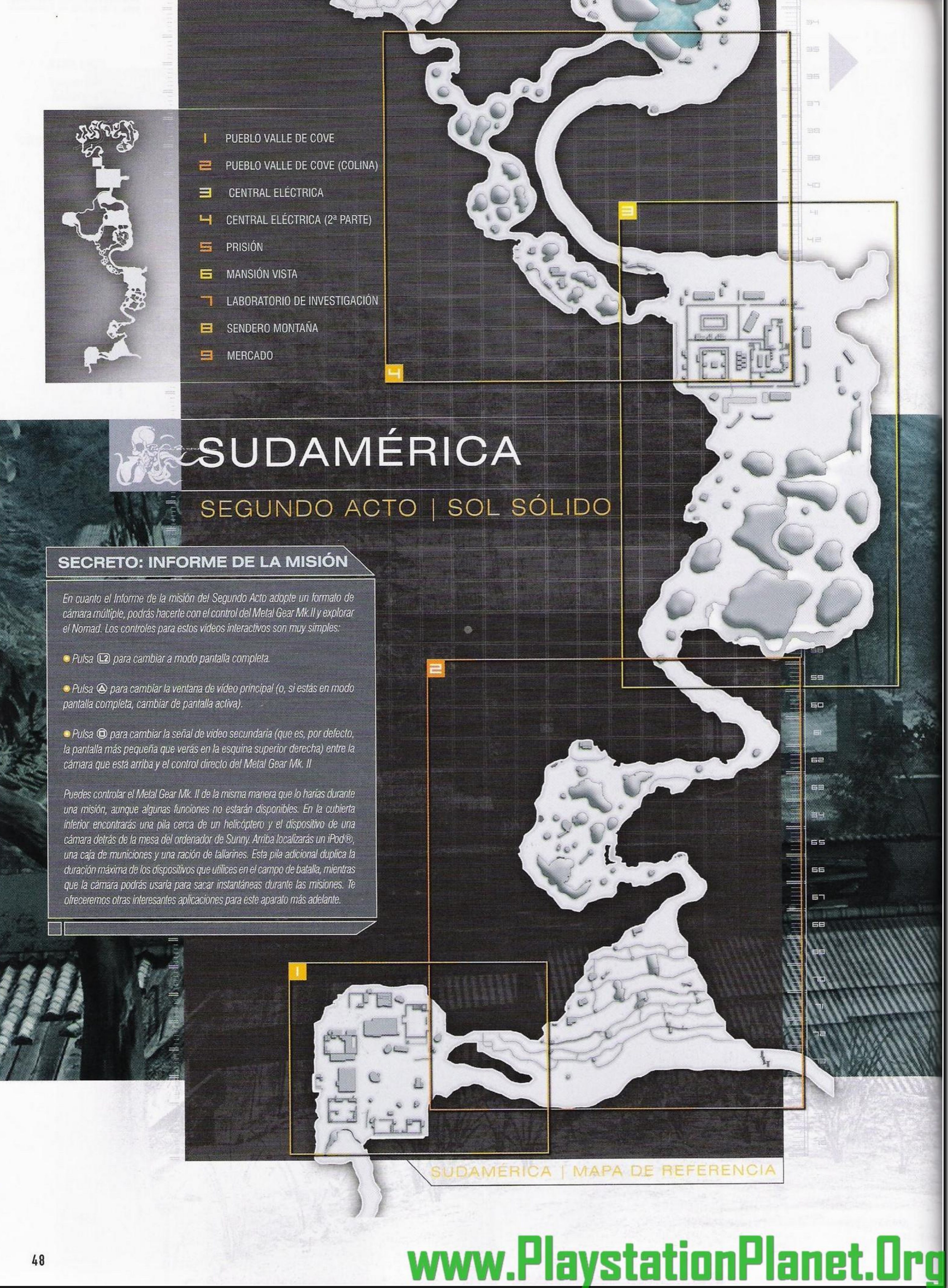


FLASH BACK: NAOMI HUNTER

Frank Hunter, alias Gray Fox, se ocupó de criar a la huérfana Naomi Hunter porque él, sin que ella lo supiera, había matado a sus padres. Después de que Snake derrotara a su padre adoptivo (*Metal Gear*, *Metal Gear 2*), Naomi intentó vengarse inyectándole el virus FOXDIE al inicio de la misión en Shadow Moses (*Metal Gear 1*). Más adelante haría las paces con Snake.

! Conseguirás los útiles cargadores si vacías el cargador de un fusil o pistola. Tira los cargadores vacíos para distraer al enemigo y lograr así que abandonen su ruta de patrulla o puesto de vigilancia.

Actualización del flash back: para evitar cualquier confusión (sobre todo si no jugaste a la entrega *MGS2*), volveremos a explicar quién es Liquid Ocelot. Es el *cuerpo* de Ocelot (un personaje fundamental en todos los juegos de *MGS*) poseído por el *espíritu* de Liquid Snake (el gemelo de Solid Snake, que murió al final de *MGS1*). ¿Ves? Todo tiene sentido.



1 PUEBLO VALLE DE COVE
2 PUEBLO VALLE DE COVE (COLINA)
3 CENTRAL ELÉCTRICA
4 CENTRAL ELÉCTRICA (2ª PARTE)
5 PRISIÓN
6 MANSIÓN VISTA
7 LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN
8 SENDERO MONTAÑA
9 MERCADO

SUDAMÉRICA

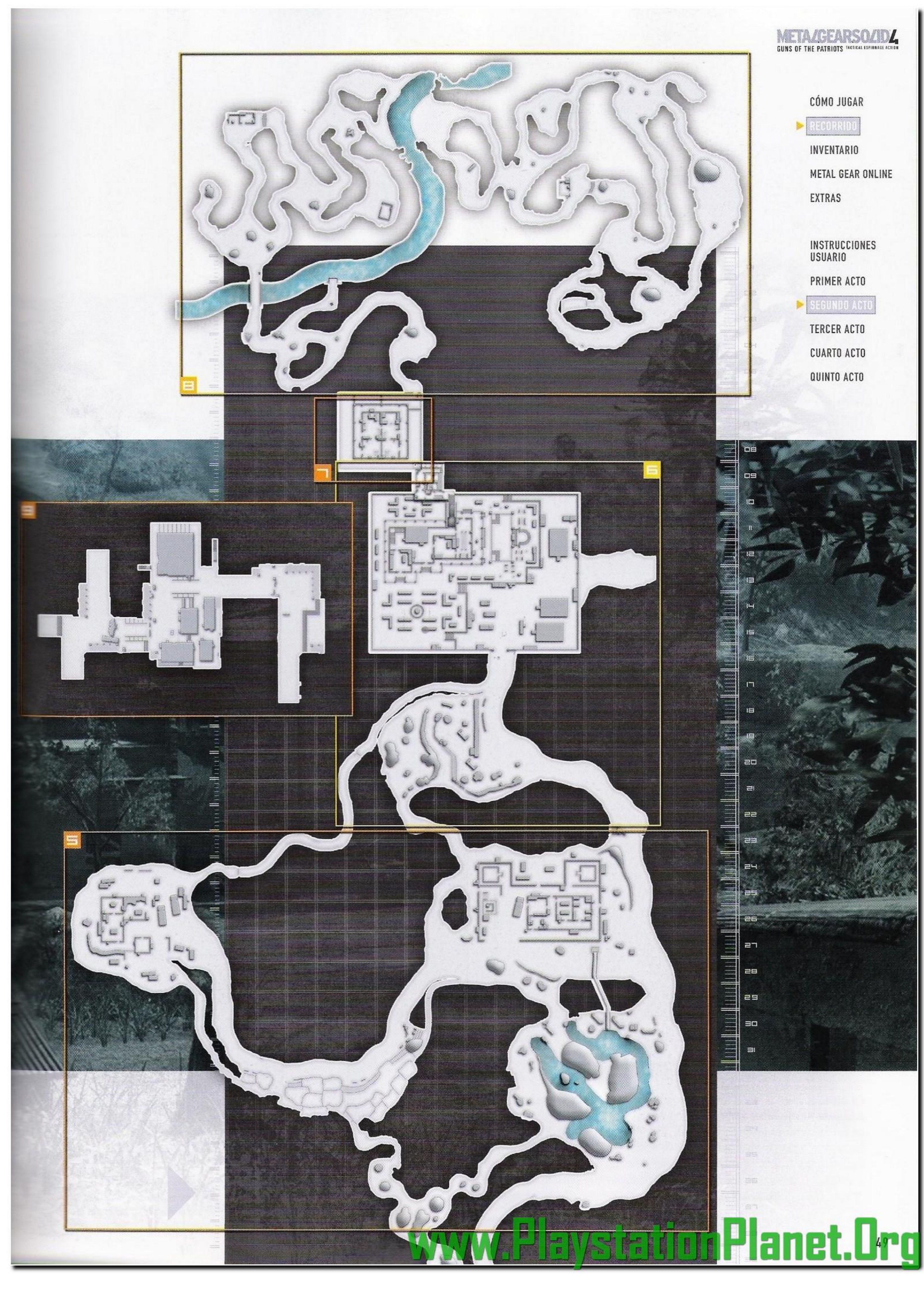
SEGUNDO ACTO | SOL SÓLIDO

SECRETO: INFORME DE LA MISIÓN

En cuanto el Informe de la misión del Segundo Acto adopte un formato de cámara múltiple, podrás hacerte con el control del Metal Gear Mk.II y explorar el Nomad. Los controles para estos videos interactivos son muy simples:

- *Pulsa L2 para cambiar a modo pantalla completa.*
- *Pulsa △ para cambiar la ventana de vídeo principal (o, si estás en modo pantalla completa, cambiar de pantalla activa).*
- *Pulsa □ para cambiar la señal de video secundaria (que es, por defecto, la pantalla más pequeña que verás en la esquina superior derecha) entre la cámara que está arriba y el control directo del Metal Gear Mk. II*

Puedes controlar el Metal Gear Mk. II de la misma manera que lo harías durante una misión, aunque algunas funciones no estarán disponibles. En la cubierta inferior encontrarás una pila cerca de un helicóptero y el dispositivo de una cámara detrás de la mesa del ordenador de Sunny. Arriba localizarás un iPod®, una caja de municiones y una ración de tallarines. Esta pila adicional duplica la duración máxima de los dispositivos que utilices en el campo de batalla, mientras que la cámara podrás usarla para sacar instantáneas durante las misiones. Te ofreceremos otras interesantes aplicaciones para este aparato más adelante.


8
7
6
9
5

I. SUDAMÉRICA | PUEBLO VALLE DE COVE



Encontrarás algunos objetos muy interesantes en los edificios de esta zona, como un fusil de francotirador SVD y explosivos C4. Recoge el primero rodando por el hueco y subiéndote a la plataforma en la que está escondido. Si tienes dificultades con la sincronización de esta acrobacia, intenta pulsar Ⓐ repetidamente para que Snake se agarre con firmeza y no se caiga.

Lo que verás bajo tu punto de partida requiere que te aprovisiones de un arma de francotirador y empieces a deshacerte del enemigo con la mayor discreción. El tiempo, sin embargo, es un detalle que tendrás que tener muy presente y te darás cuenta de su importancia si esperas a ver adónde llevan a los prisioneros rebeldes.

SECRETO: ALMACÉN DE MUNICIONES

En cuanto empiece la misión, ataca a los soldados de las PMCs que retienen a un grupo de prisioneros a punta de pistola. Así podrás acceder a una zona secreta. Si logras evitar que las tropas de las PMCs asesinen inmediatamente a sus prisioneros (utiliza un arma de francotirador para ello), los rebeldes supervivientes te abrirán la puerta cerrada que da al pequeño edificio que verás a la izquierda desde tu punto de partida. Encontrarás, entre otras cosas, una escopeta de doble cañón, el disfraz de rebelde sudamericano y muña. El último objeto es una planta medicinal que le curará el vértigo a Snake y le ayudará a recuperar Psyche a mayor velocidad cuando se equipe con ella.

A El escenario de apertura del Pueblo Valle de Cove está dedicado a los expertos en el arte del sigilo y presenta además un dilema moral: ¿puedes pasar por él e ignorar a los rebeldes cautivos a los que están ejecutando uno a uno? Este recorrido presupone que eres un alma insensible y práctica, y que no te involucrarás en el asunto.

Desde tu punto de partida, gatea bajando la cuesta hasta la parte trasera de los edificios. Párate al llegar al extremo de la primera casa y deja que el soldado que está patrullando se aleje. Sigue hacia delante y llega hasta el final de una pared de metal ondulada, luego gira la cámara para echar un vistazo desde la esquina. Verás a otro soldado que patrulla un poquito más allá, así que espera a que te dé la espalda antes de gatear a la zona donde está la hierba. Avanza sigilosamente y colócate detrás de las cabañas de metal y sigue después hasta el final de las mismas. Cuando te asegures de que el soldado más cercano no mira, ve directamente hasta las sombras que están tras la esquina del edificio que tienes delante. Ten mucho cuidado aquí porque suele haber un soldado vigilando en el balcón que verás por encima y probablemente habrá más en las cercanías. Cuando nadie mire, gatea por las sombras hasta la hierba y, a continuación, hasta el camino en cuesta.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Recorrido sigiloso beta

Para esta segunda estrategia basada en el sigilo y en no matar, tendrás que comprarte el fusil de francotirador Mosin-Nagant en la tienda de Drebin. Cuesta 60.000 PD (48.000 PD miércoles y domingos), así que no es barato. No obstante, la inversión merecerá la pena si estás teniendo dificultades en este recorrido sigiloso principal.

Una vez equipado con el rifle, gatea hasta el extremo del afloramiento de hierba. El Mosin-Nagant es un fusil de repetición con solo cinco dardos tranquilizantes por recarga, de modo que tendrás que ser muy preciso en cada disparo. Tendrás que deshacerte de siete objetivos y no deberías recargar más que una vez. El resumen, desde arriba, quedaría así:

- Tu primer objetivo es el soldado que está más cerca. Tiene que estar próximo o acercándose al edificio que tienes delante.
- Detrás de él, en el extremo más apartado de la fila de edificios, verás a un soldado de las PMCs que corre para investigar lo ocurrido. Dispárale un dardo sin pensártelo dos veces.
- Concéntrate ahora en los dos soldados de las PMCs que vigilan a los prisioneros rebeldes. Si te das mucha prisa, no tendrán tiempo de reaccionar.
- Un soldado abrirá una puerta y saldrá de la casa que está debajo de tu posición. Puede hacerles muchísimo daño a los prisioneros, así que ocúpate rápidamente de él.
- Tu penúltimo blanco se encuentra al Noreste y a estas alturas estará disparando a los rebeldes desde algún lugar próximo al edificio incendiado. Acerca la vista (✪ y ✪) para apuntar con más precisión.
- El último soldado de las PMCs está al Norte. Será el último en reaccionar y, o bien está disparándole a los rebeldes, o se acerca a uno de sus compañeros caídos o sigue con su ruta de patrulla detrás de la fila de casas más alejadas totalmente ajeno a lo que ha ocurrido a su alrededor. Pero no te olvides de él. Basta que uno quede con vida para que los demás aparezcan poco después y te arruinen los planes.

Si terminas esta hazaña de una manera organizada y sincronizada, no tendrás siquiera que enfrentarte a una fase de Precaución. Por alguna razón, los soldados de las PMCs se quedarán más confusos que alarmados cuando vean a sus compañeros desplomarse sobre el césped. No obstante, si les disparas con un fusil estándar verás que su comportamiento cambia completamente.

En el nivel Difícil Big Boss, tienes el tiempo justo para buscar los objetos más interesantes por los diversos edificios (incluyendo el contenido del almacén de municiones que te abren los prisioneros) antes de que los soldados de las PMCs se despierten. Entre tanto, los rebeldes a los que has liberado estarán atacando a los guardias de la colina.

Anexo de fuerza extrema

Si no eres feliz a menos que siembres el caos y la destrucción, utiliza el fusil de francotirador estándar M14EBR, porque además es muy eficaz para esta clase de trabajos sucios a media distancia. Los blancos de los que tendrás que deshacerte son más o menos los mismos que los del Recorrido sigiloso beta, aunque hay una diferencia con respecto al caso anterior: el uso de fuerza letal inicia una fase de precaución casi inmediata y reacciones distintas por parte de los soldados, incluso si te has equipado con un silenciador. Los refuerzos llegarán por el camino de la colina, así que estate preparado para recibirlos.



FLASH BACK: VAMP

Es la mano derecha de Solidus durante el incidente en Big Shell. Vamp asesina a Emma, la hermana de Otacon (*MGS2*). Muere aparentemente por un disparo accidental (una bala destinada a otra persona), así que es un misterio cómo logró sobrevivir.

FLASH BACK: SOLIDUS

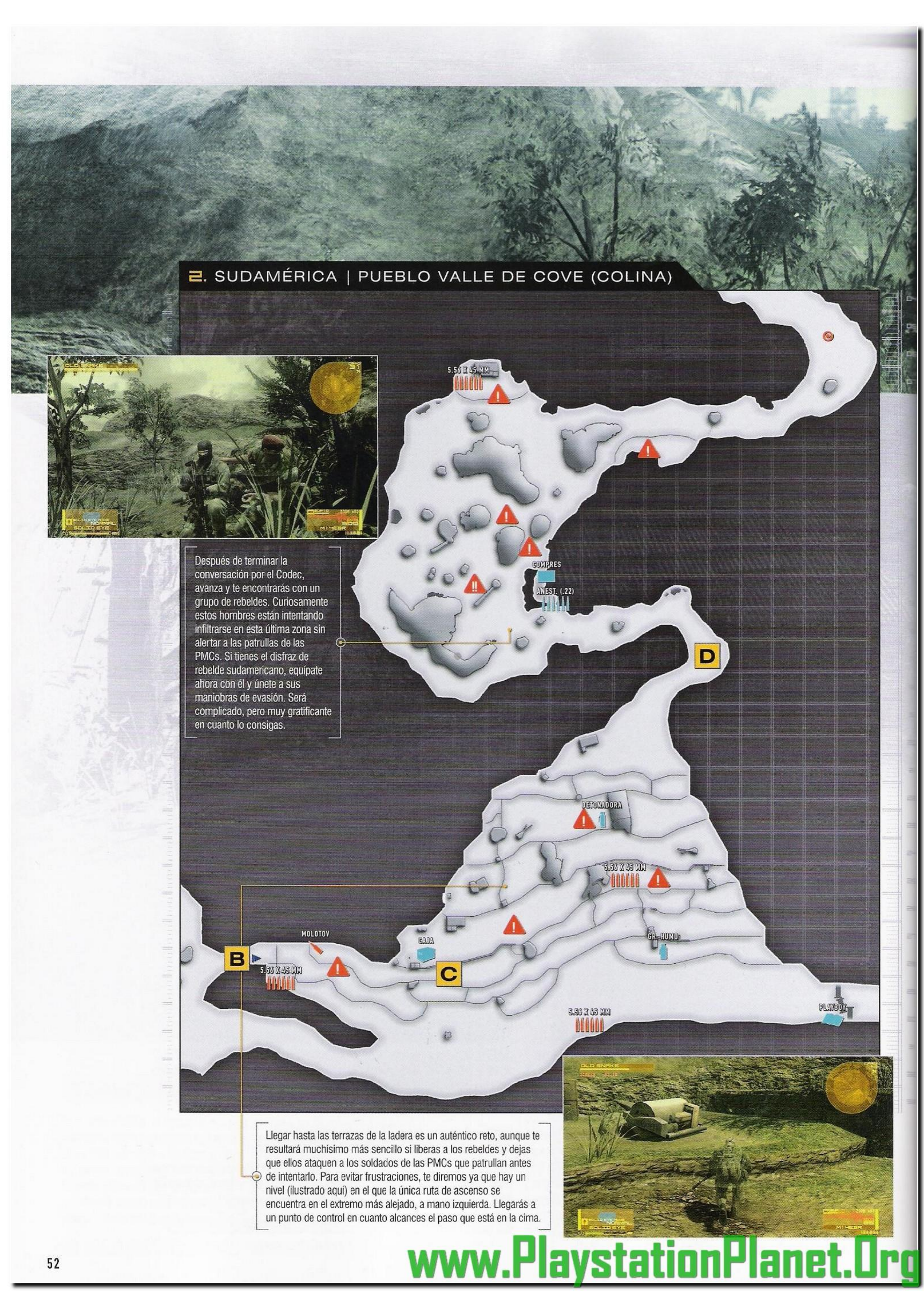
*Se le conocía como George Sears durante el tiempo que ocupa la presidencia de los Estados Unidos, pero en realidad no es otro que el tercer clon del proyecto Les Enfants Terribles. Instiga el incidente en Shadow Moses en un intento por escapar de sus jefes, los Patriots (**MGS1**). Es también responsable del ataque terrorista en la instalación Big Shell (**MGS2**), donde se entera, justo antes de morir, de que cada una de sus acciones no solo la habían anticipado los Patriots, sino que además lo habían promovido todo a conciencia...*

FLASH BACK: ROSEMARY

*Rosemary (o sencillamente Rose) es la antigua novia de Raiden, el protagonista principal de **Metal Gear Solid 2**. La pareja se separa después del incidente en Big Shell y ahora Rose vive con Roy Campbell, para escándalo general.*

! Mira por la ventana del primer edificio por el que pases justo después de empezar la misión. Verás a un soldado de las PMCs leyendo atentamente un ejemplar de Playboy.

Los dardos tranquilizadores no dejan inconscientes a los soldados de las PMCs durante mucho tiempo en el nivel Difícil Big Boss, de modo que te conviene prever con antelación algunas cosas antes de utilizarlos. Si permaneces un rato en una zona en la que has dormido a tus posibles atacantes, escucha atentamente y, si oyes los bostezos, sabrás que ya han despertado.



2. SUDAMÉRICA | PUEBLO VALLE DE COVE (COLINA)

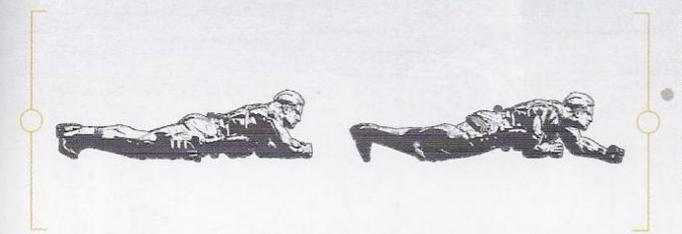
Después de terminar la conversación por el Codec, avanza y te encontrarás con un grupo de rebeldes. Curiosamente estos hombres están intentando infiltrarse en esta última zona sin alertar a las patrullas de las PMCs. Si tienes el disfraz de rebelde sudamericano, equípate ahora con él y únete a sus maniobras de evasión. Será complicado, pero muy gratificante en cuanto lo consigas.

Llegar hasta las terrazas de la ladera es un auténtico reto, aunque te resultará muchísimo más sencillo si liberas a los rebeldes y dejas que ellos ataquen a los soldados de las PMCs que patrullan antes de intentarlo. Para evitar frustraciones, te diremos ya que hay un nivel (ilustrado aquí) en el que la única ruta de ascenso se encuentra en el extremo más alejado, a mano izquierda. Llegarás a un punto de control en cuanto alcances el paso que está en la cima.



B

Permanece en la sombra que está enfrente de la cornisa rocosa y sigue el camino hasta que veas a un soldado de las PMCs que patrulla más arriba; párate en cuanto se acabe la hierba y verás que él también lo hace muy cerca de tu posición. Cuando reanude su andadura, síguelo con cuidado. Cambia rápidamente a la posición de agachado y sube el primer altiplano que tienes a la izquierda, luego acércate hasta el siguiente saliente. El punto al que debes llegar está justo delante de una valla de madera con un árbol un poco más arriba. Cuando el soldado de las PMCs vuelva sobre sus pasos y cruce tu posición, cambia de nuevo a la posición de agachado y pulsa Ⓐ para subir al siguiente nivel. Gatea hasta llegar al césped.



C

No te alarmes si de repente oyes cosas parecidas a "¡Tenemos compañía!", porque se refieren a los tres rebeldes que están atacándolos desde una posición que está por encima de ti. Es un gran inconveniente, así que tendrás que estar muy alerta a lo que acontece a tu alrededor. Gatea inmediatamente por la hierba hasta que llegues a dos escalones bajos; esto aleja la posibilidad de que el soldado que has dejado atrás hace pocos minutos se tropiece accidentalmente con Snake mientras intenta deshacerse de los rebeldes. Aunque no deberías involucrarte, ten listo la Mk. 2. o cualquier otra arma con silenciador apuntando a su cabeza hasta que pase el peligro. Si el soldado de las PMCs se acerca demasiado, neutralízalo. No es lo más idóneo porque aumenta el riesgo de ser detectado, pero es sin duda mucho mejor que una fase de alerta.

Si tienes suerte, el rebelde que ha atacado por sorpresa te habrá hecho el favor de quitarte de en medio a al menos uno de los soldados de las PMCs de esta zona. Quédate quieto un momento y echa un vistazo a lo que te rodea antes de subir los otros dos escalones hacia el siguiente nivel; es mejor que esperes a que el soldado que está justo detrás de ti (si es que todavía está vivo o consciente) se acerque y luego te dé la espalda. Sube las dos cornisas y luego gatea directamente hacia la hierba que queda a tu izquierda. Espera a que el soldado que tienes delante se aleje (examina el radar del Solid Eye si no puedes verlo bien) y sube después por las dos cornisas de tu izquierda, las que están junto a una enorme pared de piedra. Gatea hasta el césped que está detrás de una roca y quédate muy quieto hasta que el soldado que patrulla en este nivel llegue por el otro lado, se gire y se marche.

Súbete rápidamente a la cornisa de la izquierda y luego escóndete en la inmensa parcela de hierba que tienes delante. Cuando el soldado de tu derecha te dé la espalda, avanza hasta que estés casi a la misma altura que los cajones de la izquierda, pero todavía oculto entre la hierba. Llegar hasta la siguiente cornisa sin que se dé cuenta el guardia que está debajo te resultará extremadamente difícil, así que, aunque los amantes del sigilo puedan no estar de acuerdo con esta medida, será mejor que lo pongas a dormir con un disparo certero en la cabeza con la Mk. 2. y que luego corras, eso sí, con cuidado para llegar al punto de control que está en la cima.

D

Si has optado por una ruta de sigilo total, probablemente los rebeldes que pretenden infiltrarse no se tomen a bien que Snake los siga de cerca. En el mejor de los casos se sentirán consternados, lo que obstaculiza su avance y aumenta las probabilidades de que os detecten a todos. Pero así son las cosas. En el peor de los casos pueden creer que Snake es uno de sus enemigos y dispararle.

Teniendo esto en cuenta, lo más aconsejable es que seas discreto y que los sigas, por lo menos al principio, desde cierta distancia. Mantente pegado a las rocas de la derecha hasta que llegues a la esquina y aguarda tumbado. Prepara la Mk. 2. Cuando un soldado solitario de las PMCs llegue hasta el hueco que hay entre las rocas de delante, espera hasta que se te acerque y dispárale luego un dardo en la cabeza. (Con un poco de suerte, los atentos rebeldes se habrán dado cuenta de la maniobra y dejarán de atacar a Snake, incluso aunque fueran de gatillo rápido poco antes).

Ve rápidamente hacia delante y sé sigiloso en la hierba en cuanto llegues a ella. Gatea pasando de largo al soldado que está situado en la cornisa de la derecha. Si te da la espalda, podrías incluso caminar agachado por detrás de él. La salida de la zona está a un paseo de distancia.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Recorrido sigiloso beta

Siguiendo con nuestra estrategia de sigilo alternativa, continúa con la ruta que se explica en el recorrido principal para llegar hasta la cima de la colina. La única diferencia es que el rebelde debería haber acabado con al menos dos de los soldados de las PMCs, lo que resta peligrosidad al ascenso.

Tras pasar por el punto de control disfrutarás de otra ventaja por haber salvado a los prisioneros: equípate con el disfraz de rebelde sudamericano para participar en un ejercicio de infiltración a la vieja usanza. Acércate a los rebeldes cuando se detengan y luego observa las señales que el líder realiza con las manos. Sigue a los dos hombres de la derecha y corre de un escondite a otro al igual que ellos, teniendo siempre muy presentes los avisos silenciosos del que está al mando. Tendrás que pararte en múltiples ocasiones y nos hemos dado cuenta de que hay variaciones entre partidas, de modo que lo más útil que podemos decirte es que utilices la cámara para asegurarte de que estás lo bastante oculto y que permanezcas siempre muy cerca de tus compañeros. Conviene además que aproveches el espacio y que no ocupes demasiado porque, si eres desconsiderado, y uno de los rebeldes acaba expuesto, también tú sufrirás las consecuencias. Conseguir atravesar esta zona (*sin* OctoCamo) sin que los rebeldes o tú alertéis a cualquiera de los soldados de las PMCs no será fácil, así que date el lujo de sonreír de oreja a oreja si lo logras.

Anexo de fuerza extrema

Abrirte paso hasta los "escalones" de la ladera te será mucho más difícil si a las tropas PMCs les llegan refuerzos desde la cima, de modo que conviene que evites por todos los medios desencadenar una fase de alerta. En la zona que está más allá del punto de control ocurre otro tanto. La cosa se puede complicar si tienes que enfrentarte a otro grupo adicional de tropas de las PMCs que llegan desde la salida. Si estás desesperado por probar el doble cañón que conseguiste en el almacén de municiones, este lugar sería el idóneo para preparar una emboscada si la superioridad numérica del enemigo no es una cosa que te preocupe demasiado.

■ Intentar seguir a los rebeldes más allá del punto de control no parece funcionar a menos que tengas el disfraz de rebelde sudamericano, porque su reacción hacia Snake interrumpe el ritmo cuidadosamente orquestado y, entre escondite y escondite, probablemente te detectarían.

■ Si el Indicador de Psyche de Snake anda algo bajo, usa la Pentazemina para que sus manos dejen inmediatamente de temblar. Te será de mucha ayuda si tiene que utilizar un fusil de francotirador mientras el viejo soldado no está en sus mejores momentos.



3. SUDAMÉRICA | CENTRAL ELÉCTRICA

Hay una larga pausa en el juego por un interludio cinemático que verás en cuanto te acerques al Stryker oxidado de la esquina noroeste del mapa, justo fuera de las paredes de la Central Eléctrica. A continuación te encontrarás también con un punto de control.

Hay algunos objetos muy útiles dentro de los edificios, así que merece la pena que te infiltres en ellos. La entrada del Este suele ser la más segura. Si hay soldados vigilándola, escóndete debajo del camión cercano hasta que se muevan o neutralízalos en silencio. Mientras estés ahí, no olvides destruir el panel de control que te mostramos a continuación.

Hay dos maneras de acercarse a la Central Eléctrica. Puedes ir recto, e intentar infiltrarte por detrás de las ametralladoras de las PMCs que arrasan el área que está delante de la pared Sur o también puedes ir a la derecha, para avanzar hasta la zona de la colina. Esta segunda opción te llevará a tropezarte con soldados enemigos, pero si escoges este trayecto podrás deshacerte de los dos francotiradores de las PMCs que aterrorizan a los rebeldes que están abajo. Podrás además ver bien el campo de batalla.



E

Cuando los rebeldes inicien su ataque, gatea por el camino que está cerca de la pared de piedra de la izquierda. Sigue desde ahí por la sombra que está bajo la piedra, pero ten cuidado de no atraer la atención de los francotiradores de las PMCs. Sigue el estrecho sendero hasta que llegues a un montículo de hierba. Quédate ahí un momento y observa la batalla. Como verás, los soldados de las PMCs arrasan el área que está delante de la Central Eléctrica desde dos posiciones diferentes. Para evitar que te hieran accidentalmente, gatea por el camino de la derecha y síguelo hasta que veas un tronco caído; éste debería proporcionarte suficiente protección. Gatea hasta la hierba de la derecha en cuanto puedas.

F

Mira el terreno que tienes delante, verás zonas verdes entre dos árboles. Tendrás que gatear con cuidado por ellas hasta que llegues al segundo árbol. Detente y observa a los soldados de las PMCs. Habrá uno o quizá dos en el extremo este de la Central Eléctrica, no muy lejos de tu posición. Si éstos mueren, otros saldrán del interior para reemplazarlos. El desafío aquí consiste en vigilar atentamente y en utilizar el radar del Solid Eye para juzgar bien cuál es el mejor momento para quedar al descubierto; usa la Mk. 2 para acelerar el proceso si así lo deseas. Cuando el camino esté despejado temporalmente, gatea por el lado derecho de la barricada de sacos de arena hasta que llegues al camión. Escóndete debajo durante un rato, luego gatea y entra por la abertura de la pared. Gira a la izquierda para trepar a gatas por los escalones que conducen a la central. Comprueba la puerta de la derecha (puede que haya soldados de las PMCs en esa habitación) y vete a la izquierda en cuanto estés seguro de que nadie mira.

G

Has llegado a la sala de control de la Central Eléctrica. Por lo general, si juegas al estilo sigiloso, puedes tumbarte y esperar a que los rebeldes hagan estallar el panel de control (el que se te muestra en la página izquierda), que normalmente desactiva la energía de todo el recinto y acaba con la resistencia de las PMCs. Pero si eres de los que no pueden esperar, tienes la opción de perpetrar tú mismo este acto de sabotaje. Ve hacia el Stryker que está detrás de la Central Eléctrica para iniciar el vídeo con Drebin cuando todo esté despejado. Llegarás al punto de control en cuanto termine.

SECRETO: INHABILITAR LA CENTRAL ELÉCTRICA

La destrucción del panel de control que está en el interior de la Central Eléctrica corta toda la electricidad y le otorga mucha fuerza al ataque rebelde. En cuanto estalla, la victoria en esta zona está asegurada. Esto influye bastante en lo que ocurre después del siguiente vídeo (y del punto de control), si te acercas por la esquina noroeste del mapa. Si la Central Eléctrica sufre un sabotaje (ya sea tuyo o de los rebeldes) antes de que te encuentres con Drebin, todas las tropas de las PMCs abandonarán este sector y también Pueblo Valle de Cove. No obstante, si ésta sigue en funcionamiento cuando se inicie el vídeo, los rebeldes desaparecen de aquí y, en su lugar, hay más soldados de las PMCs vigilando ambas zonas. Este segundo escenario, naturalmente, es mucho más complicado y te aportará menos recompensas.

Otra de las ventajas de deshabilitar la Central Eléctrica es que te dará acceso a un área secreta. Desde la sala de control ve al cercado que está justo detrás (en la sección suroeste del recinto). En el centro del mismo verás una inmensa estructura de metal. Sube por la escalera para llegar al primer piso, a continuación acércate a uno de los dos pesados cables que la unen a la torre contigua. Usa △ para saltar por encima de la barrera, cógete a los cables y recórrelos hasta que estés suspendido por encima de la pasarela de la torre; pulsa ⊗ para caer sobre ella. Echa un vistazo a tu Indicador de Psyche antes de intentarlo. Si está bajo, el Indicador de Agarre de Snake se reducirá durante la escalada, lo que puede no darle el tiempo suficiente para llegar a un lugar seguro.

Entre los tesoros que encontrarás en esta zona secreta se encuentran una fabulosa mira de fusil, el lanzador FIM-92A de tierra y aire y la pistola con silenciador PSS, así como unas cuantas cajas de munición. Para llegar hasta la Pentazemina que está en las cajas altas de la parte de atrás, rueda hacia delante desde los cercanos cajones polvorientos y, desde ahí, salta por encima de la pared para regresar al punto inicial.

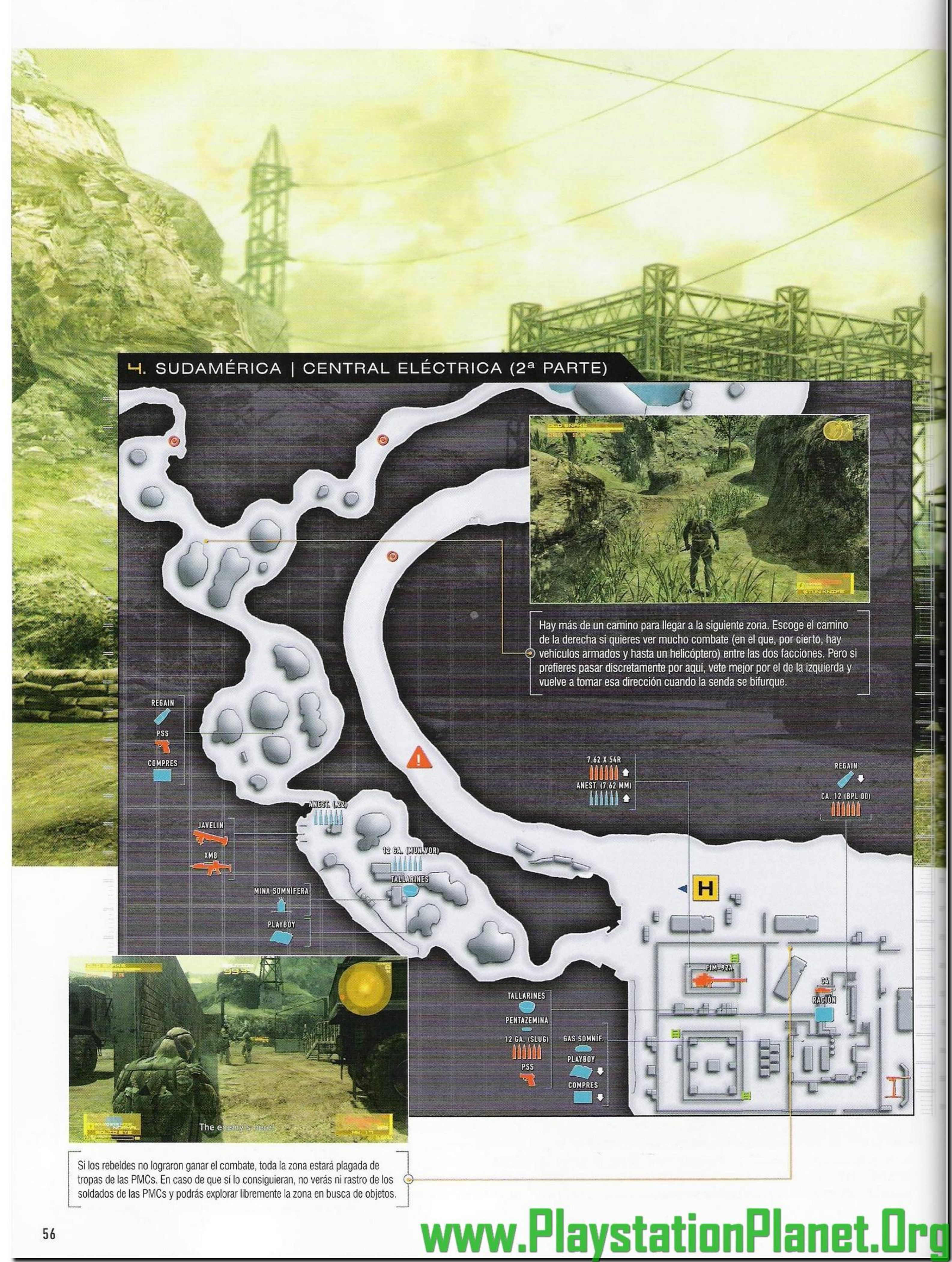
ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Acercarse por el extremo este de la zona para llegar a la Central Eléctrica es relativamente sencillo, pero explorar el Oeste no merece la pena a menos que quieras involucrarte directamente en el combate.

Si tienes intención de probar el escenario alternativo en el que los rebeldes no se hacen con el control de la zona (lee la sección "Secreto: inhabilitar la Central Eléctrica"), hay un atajo hasta el punto de encuentro con Drebin. Cuando llegues al montículo de hierba que mencionamos en **E**, puedes avanzar por un camino que se extiende a mano izquierda. Síguelo hasta llegar a la Central Eléctrica. En esta ruta, además, corres poco peligro de ser detectado, aunque tendrás que tener cuidado al pasar junto a la torreta más cercana. Métete en la trinchera al doblar la esquina y dirígete hacia el final de la misma para ver el vídeo.

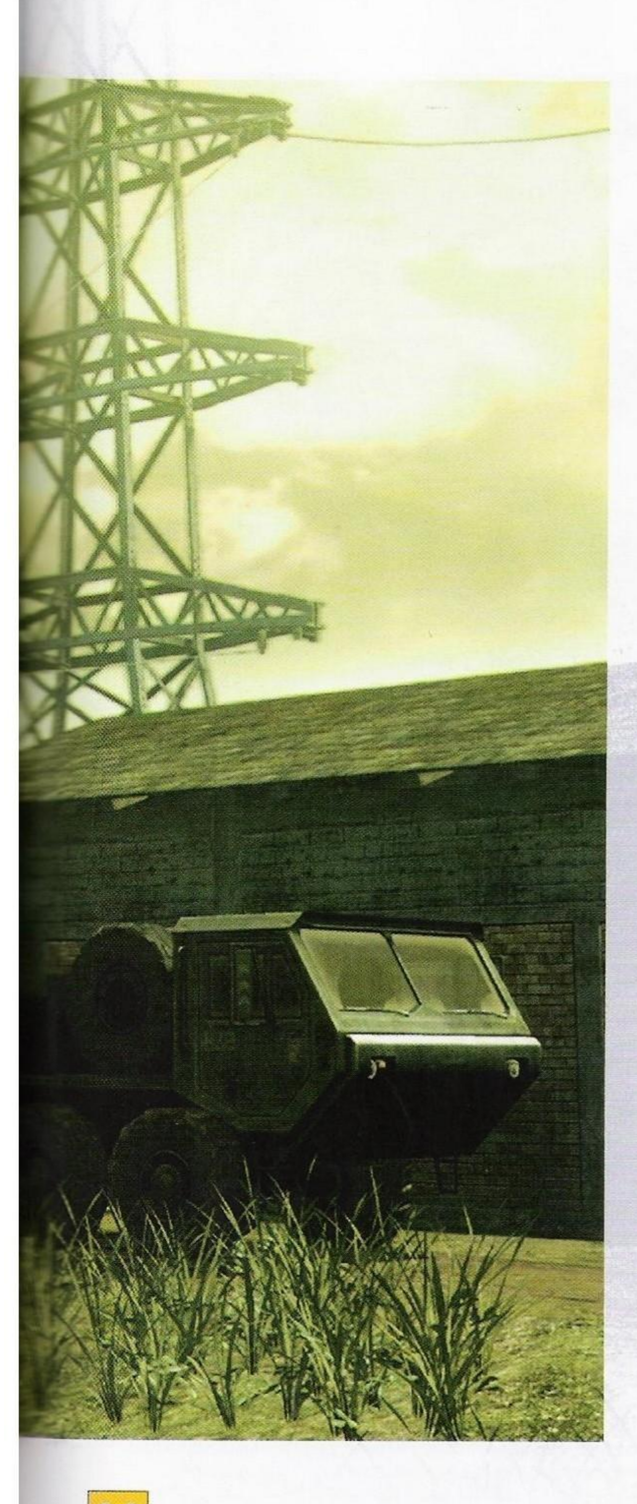
■ Recoge, si puedes, las armas que han tirado las dos facciones, sobre todo la PKM de los rebeldes y la M60E4 que utilizan algunas tropas de las PMCs, porque te serán de mucha utilidad en un combate próximo. Verás también a un rebelde armado con el lanzacohetes antitanques M72A3 atacando desde el extremo este de la base.

■ Si tienes prisa, no hace falta que esperes a que los rebeldes ganen a las tropas de las PMCs, haz estallar el panel de control y luego márchate a toda prisa a ver a Drebin al Noreste del recinto. Los rebeldes recuperarán el control en cuanto se reinicie la partida.



Hay más de un camino para llegar a la siguiente zona. Escoge el camino de la derecha si quieres ver mucho combate (en el que, por cierto, hay vehículos armados y hasta un helicóptero) entre las dos facciones. Pero si prefieres pasar discretamente por aquí, vete mejor por el de la izquierda y vuelve a tomar esa dirección cuando la senda se bifurque.

Si los rebeldes no lograron ganar el combate, toda la zona estará plagada de tropas de las PMCs. En caso de que sí lo consiguieran, no verás ni rastro de los soldados de las PMCs y podrás explorar libremente la zona en busca de objetos.

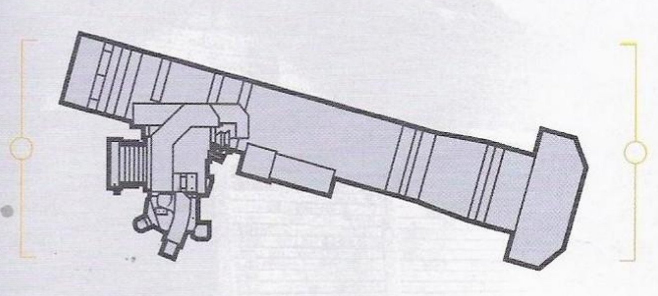


ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

En el caso de que decidieras no sabotear la Central Eléctrica y te reunieras con Drebin antes de que los rebeldes consiguieran entrar en el recinto, tendrías que esquivar a las patrullas de las PMCs para llegar hasta la siguiente zona. Existen básicamente dos maneras de llegar hasta la Prisión en este escenario alternativo y los siguientes recorridos basados en el sigilo, te explicarán cómo conseguirlo sin dar la alarma. Si eres de gatillo rápido, no hay ninguna razón por la que no puedas adaptar nuestras estrategias a un estilo de violencia creativa, eso sí, te sugerimos que utilices silenciadores. Acabar metido en un tiroteo durante una fase de alerta y no encontrar las suficientes posiciones defensivas tras las que cubrirte puede facilitarle al enemigo la tarea de rodearte.

Salida de la derecha (calle)

Dos soldados de las PMCs se acercan a tu posición desde el camino en cuanto termina el vídeo, así que gatea un poco hacia atrás y túmbate para evitar que te detecten. Se quedarán quietos durante un momento al llegar a los cajones que tienes delante, luego continuarán su andadura por la pared oeste de la Central Eléctrica. Gatea al principio y luego anda agachado rápidamente por el camino. Presta atención a lo que tienes delante. Pégate contra la barrera de madera en cuanto llegues hasta ella, acércate todo lo que puedas a los dos barriles y equípate con el bidón antes de que la siguiente pareja de soldados de patrulla queden a la vista. El radar del Solid Eye te ayudará con la sincronización en esta ocasión. Espera a que ambos pasen de largo, sin percatarse de tu presencia, y luego date un paseíto hasta la siguiente zona.



Salidas de la izquierda (camino del valle)

Si eres rápido, puedes andar agachado directamente hasta el estrecho pasadizo y sin tener que esperar a que los dos soldados de las PMCs, que patrullan en el camino, pasen por allí. Disminuye la velocidad un poco cuando te acerques a la entrada porque te encontrarás con un soldado de las PMCs caminando justo delante. Síguelo a cierta distancia. Cuando llegues al primer espacio abierto, él doblará a la izquierda por una enorme roca, antes de pararse. A continuación seguirá y se cruzará con el segundo soldado que patrulla en esta área.

Gatea hacia delante, pero sin alejarte de la pared de la izquierda, hasta que llegues a un área verde detrás de un montón de leña; verás un camino en cuesta que sube a tu izquierda. Espera hasta que el primer soldado regrese al principio del área y luego vigila de cerca a su compañero. Cuando reanude su andadura y desaparezca detrás de la pila de leña, gatea hacia delante hasta que llegues a otra zona de hierba justo delante de una mina cuya entrada está tapada por unos tablones. Espera ahí porque el soldado que pasaste de largo hace un momento volverá dentro de poco.

Recoge los dos objetos delante de la mina (el potentísimo fusil XM8 y el lanzamisiles Javelin), luego gatea hasta la siguiente zona verde, en el umbral de un estrecho pasadizo. Desde donde están los objetos es el primero a la izquierda. Sé silencioso y muy cuidadoso, corres el peligro de que te vean desde atrás y quizá haya otro soldado más adelante.

En el siguiente espacio abierto hay un soldado que describe una ruta de patrulla circular que empieza en la entrada, junto a una enorme roca que verás delante, y hasta la salida del nivel. Su ruta es lenta y en el sentido de las agujas del reloj, así que te resultará relativamente sencillo predecir dónde estará después de vigilarle durante un rato. En esta zona tienes muchísimos escondites, de modo que el riesgo de ser detectado no es muy grande, aunque la mejor solución sería drogarlo.

El último soldado de las PMCs sigue una ruta entre las dos salidas y apenas merece la pena hablar sobre él si te encargaste de neutralizar al anterior; tienes muchos sitios donde esconderte y donde no corres el riesgo de que alguien te sorprenda por la espalda. Ahora ya puedes escoger qué ruta te parece más conveniente de acuerdo a tus expectativas.

H

[**Nota:** si lo primero que ves después del vídeo son dos soldados de las PMCs acercándosete por el camino, salta a "Estrategias alternativas"].

Una vez destruida la Central Eléctrica, podrás explorar libremente la zona en busca de objetos o incluso desandar el camino hasta Pueblo Valle de Cove si quieres, puesto que ya está bajo el control de los rebeldes.

En cuanto estés preparado para avanzar hasta la siguiente zona, te recomendamos enérgicamente que escojas la "ruta del valle" (el giro a la izquierda del camino) y que lo sigas hasta que llegues a una bifurcación. Sal por la izquierda porque esta opción es con mucho la mejor para la persona que prefiera el sigilo, no matar y un juego rápido.

Pero si lo que buscas es acción o un nuevo desafío porque ésta no es la primera vez que juegas, escoge cualquiera de las otras dos salidas. Éstas te llevarán directamente al núcleo del combate que se desarrolla en la región sureste de la Prisión. Pero esta opción te la recomendamos solo si añoras algo de desorganización o quieres poner a prueba tus habilidades de infiltración. El camino principal es el peor porque partes de una posición que te deja sumamente expuesto.

La revista Playboy no es solo una manera de distraer al enemigo, también puedes utilizarla para que Snake recupere Psyche a un ritmo bastante acelerado. Equípala en el menú Armas, luego mantén pulsado L1 y R1 como de costumbre. No obstante, en lugar de soltarlos para dejarla en el suelo, pulsa △ para pasar al modo en Primera Persona. Pulsa ○ para pasar las páginas.

Puedes entrar por las ventanas como si saltaras a una piscina pulsando ⊗. Es, sin embargo, una de las cosas menos sigilosas que puedes hacer y probablemente sea por eso por lo que es más divertido.



A grandes rasgos, la Prisión está dividida en tres secciones diferentes: el combate armado en el sector sureste, el disputado edificio principal al Noreste del mapa y la carretera no muy vigilada que conduce hasta e incluye la pequeña (aunque férreamente custodiada) área del Noroeste. Dos de las entradas a la zona te meten directamente en el conflicto que se desarrolla en la esquina sureste, mientras que la tercera (como ya hemos explicado en el recorrido principal) es la mejor ruta de infiltración y empieza cerca de la carretera, en el centro del mapa.

La Prisión probablemente sea la zona más grande en *Metal Gear Solid 4* y hay muchas cosas que ver en ella. Aunque la hayas visitado ya en unas cuantas ocasiones, probablemente no conozcas aún todos sus secretos. Por ese motivo encontrarás un mapa ampliado a doble página con explicaciones y en el que podrás ver dónde se encuentran todos los objetos. Lo completa además una serie de trucos y comentarios prácticos.

El cómo te enfrentes a esta zona es, por lo tanto, una cuestión de preferencia personal. La verdad es que no hay una manera "buena" o una "mala" de acercarse a sus dos salidas, si juegas solo para disfrutar y no tienes en mente un objetivo concreto. No obstante, te aconsejamos que no te dediques a exponerte en la zona este del mapa porque con tanto cohete, mortero y balas volando alegremente por todo el área, los impactos "accidentales" son algo corriente.

I

Pese a su gran tamaño, en la zona de la Prisión es sorprendentemente fácil infiltrarse cuando ya sabes cuál es la mejor ruta que debes seguir. Parte del inicio andando agachado y baja las tres primeras cornisas cuando doblen a la izquierda. Para después de la tercera y espera a que un soldado de las PMCs se pare delante de ti. Cuando se gire para marcharse, gatea con cuidado hacia el frente y espera a que se vaya andando por la carretera. Pasa por detrás y sigue por el camino de la izquierda. No tiene sentido que lo neutralices y tampoco te recomendamos que lo hagas. Siempre hay otro soldado que se acerca desde la carretera para investigar lo que ocurre.

J

Anda agachado tras la protección que te ofrece la roca hasta que llegues a un cercado de madera en lo alto de la cuesta, en donde deberías empezar a gatear. Sigue hasta que alcances una zona verde delante de un gran árbol, luego párate y observa el entorno. Verás a un soldado patrullando junto a un camión, a un francotirador apostado en una torre de vigilancia y, con la ayuda del radar del Solid Eye, vislumbrarás a otro en la carretera, detrás del lugar en el que te encuentras. Hay más a la izquierda, detrás de los edificios, aunque no se los ve a simple vista.

Espera hasta que el soldado que deambula por la corta ruta entre los dos camiones te dé la espalda y gatea después para bajar la cuesta. Gira a la derecha al llegar abajo y recorre la pila de postes de madera hasta su extremo. Quédate ahí hasta que el recorrido del soldado lo acerque a ti. Cuando se dé la vuelta, echa un rápido vistazo al francotirador apostado en la torre de vigilancia (si está mirando hacia otro lado, estarás seguro), gatea directamente hasta el camión de la derecha y escóndete debajo. Gatea hasta la parte delantera cuando veas pasar unas piernas desde tu izquierda y mira bien al soldado que está en la torre. Cuando se gire a la derecha, tendrás que salir gateando y doblar a la derecha. Escóndete detrás de la madera apilada. Echa la vista atrás para asegurarte de que nadie puede verte por ahí, luego gatea por la hierba y, justo detrás, verás la salida de la zona.



FLASH BACK: RAIDEN

Raiden fue un niño soldado y el protagonista (o "marioneta") en el incidente de Big Shell (*MGS2*), donde Snake y Otacon lo ayudaron. Mientras intenta sobreponerse a la ruptura con Rosemary, que fue su novia durante muchos años, y reconciliarse con su traumático pasado, salva a Sunny de los Patriots. Su paradero actual está envuelto en misterio.



■ Encontrarás una caja de granadas Chaff en el edificio principal. Te serán de gran utilidad en un combate futuro si quieres culminar el juego sin matar a nadie.

■ Debido al reemplazo constante de combatientes, la Prisión es un lugar idóneo en el que recoger munición y acumular Puntos Drebin. No obstante, verás que las ganancias de DP equivalen aproximadamente al 10% del valor total del arma cuando mates a su dueño (e incluso menos en el nivel Difícil Big Boss).

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Existen diversas maneras de llegar hasta las dos salidas de la Prisión, aunque nuestras rutas son las más directas y seguras. Pero puedes entrar en esta zona por la carretera desde la Central Eléctrica en el área sureste y luego abordar una ruta "maratoniana" que culmine en la salida de la esquina noroeste. Encontrarás más trucos (y un mapa ampliado) al pasar la página.

A la carrera sin alertar

Si partes de la zona de entrada al Sur del mapa (un poco apartado de la carretera que une los sectores este y oeste), dobla por la primera a la derecha. Vigila al Stryker, mientras sedas al soldado de las PMCs que tienes justo delante. Puedes correr hasta la carretera y esprintar hasta que llegues al complejo principal. En cuanto avistes a un soldado de las PMCs cerca de una fila de sacos de arena, ponte a gatear con mucho cuidado (aunque a veces basta con que andes agachado para conseguir pasar por allí). Gira la primera a la izquierda y entra por la grieta que hay entre las rocas. Aquí tienes la opción de andar agachado un trecho para ahorrar algo de tiempo.

En cuanto dejes de estar protegido por la derecha, te enfrentarás a la última y más complicada parte de esta estrategia de velocidad. Hay muchas probabilidades de que veas a un soldado de las PMCs a la derecha, cerca de ti, o justo delante. Es más, puede que incluso haya otros soldados que corran desde la salida lateral del recinto. El riesgo de que te detecten es muy alto así que, después de cargar completamente el Mk. 2, neutraliza a cualquier soldado disparándole en la cabeza. Espera un momento para asegurarte de que no acuden otros a investigar, luego gatea un poco (o corre agachado) hasta la salida que tienes delante. Este sigiloso sprint suele llevar en torno a los noventa segundos, aunque algunos jugadores más atrevidos pueden tardar poco más de un minuto en conseguirlo.

La guerra eterna

Si la sutileza no es tu fuerte, optar por abrirte paso por la Prisión es una táctica tan razonable como otra cualquiera. No intentes, sin embargo, ganar la batalla porque no es posible. Da lo mismo cuántos soldados seas capaz de eliminar, llegarán otros para ocupar los puestos de los que han caído. Para ser sinceros, utilizar la fuerza bruta te coloca en una situación de desventaja si lo que quieres es explorar y conseguir objetos. Ten en mente que, en cuanto un soldado cae, aparece otro para reemplazarlo. Todos los soldados permanecerán sedados o inconscientes hasta que alguien los despierte o los reviva, y a ésos no los sustituirá nadie. Es algo que merece la pena tener en cuenta, sobre todo si pretendes liberar a los cuatro prisioneros rebeldes (lee al dorso para ver más detalles).



Sector noreste

- La mayoría de los soldados de las PMCs patrullan fuera del recinto y, si entras por la parte de atrás, probablemente te encuentres casi todas las salas del interior desiertas. Ten en cuenta, sin embargo, al Stryker y al francotirador de la torre de vigilancia si pretendes colarte por la entrada principal.
- Las mejores armas que encontrarás son la escopeta de corredera M870 personalizada en un almacén al Noreste y las granadas Chaff en el edificio principal.
- Hay dos rebeldes cautivos en el pequeño almacén en la esquina noreste. Intentarán fugarse por la salida más cercana si neutralizas al guardia que está fuera, pero lo lógico es que les despejes el camino si quieres que sobrevivan.
- Algunos soldados de las PMCs de esta área tiran sus XM320, sobre todo aquellos que defienden las la zona este.

Sector noroeste

- El combate que acontece en otra zona no llega hasta este lugar, de modo que los soldados de las PMCs patrullan normalmente.
- Liberar a los dos prisioneros rebeldes de la choza puede resultarte difícil, sobre todo si estás intentando pasar desapercibido. Antes de neutralizar al guardia que vigila la puerta para ayudar a los prisioneros en su intento de fuga, tendrás que deshacerte primero de al menos otros tres soldados: el francotirador de la torre, el que patrulla justo debajo y probablemente de un tercero que andará por la cara norte del edificio principal. Y aunque logres deshacerte de los tres, estate atento por si acuden otros para investigar.
- Salir por aquí te hará la primera parte del combate en la Mansión Vista ligeramente más fácil si eres partidario del sigilo absoluto.

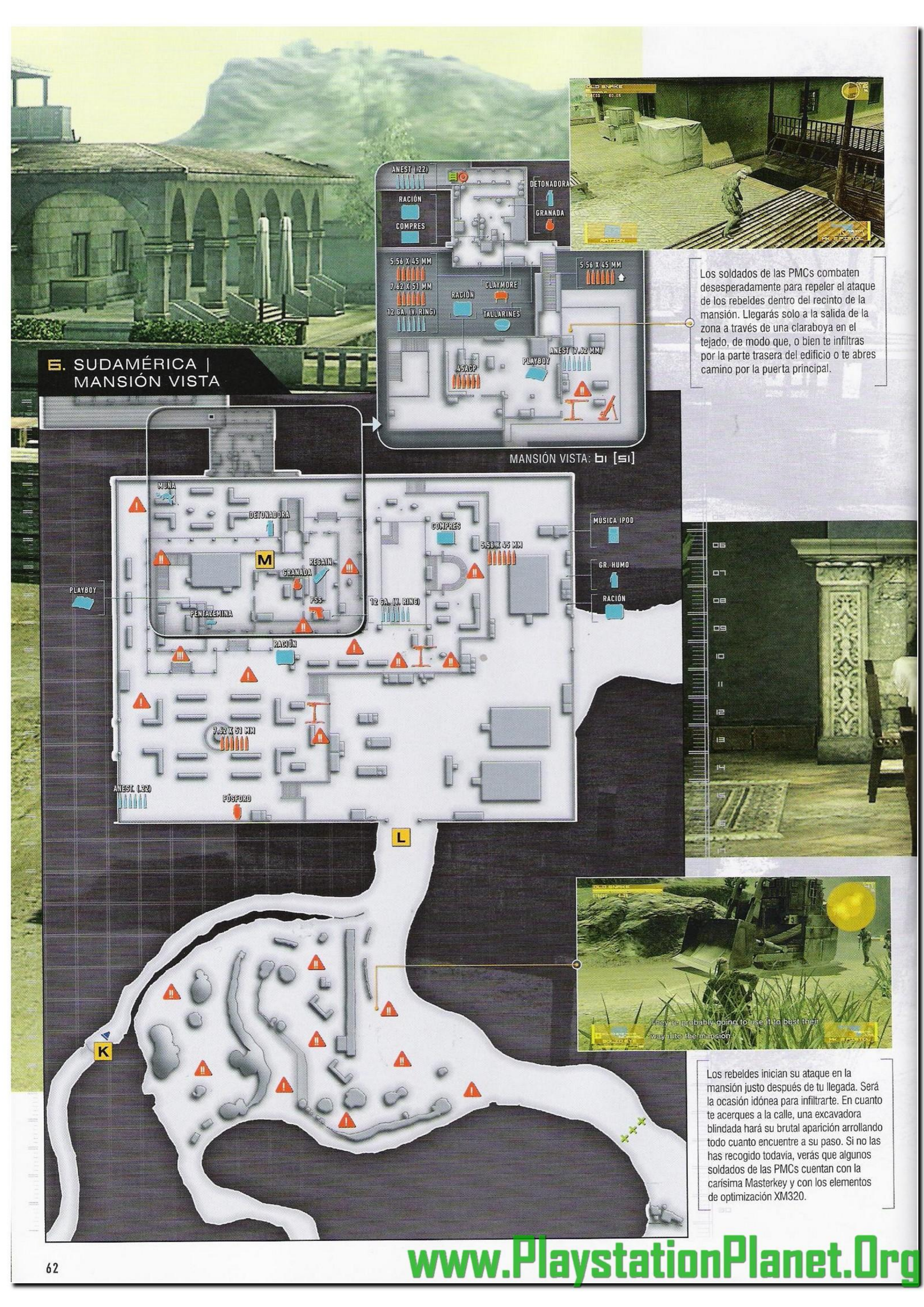
Los descuentos en la tienda de Drebin durante los miércoles y los domingos terminan a las doce de la noche en punto. No obstante, empiezan también cuando las agujas del reloj marcan las doce, lo que puede beneficiar a aquellos acostumbrados a trasnochar los martes o los sábados.

Si liberas a los cuatro soldados cautivos en la Prisión, estrecharás los lazos con el bando rebelde. Además, contarás con la ayuda de dos rebeldes que combatirán contigo en la zona de la Mansión Vista.

PLAYBOY
MÚSICA IPOD
TALLARINES
PLAYBOY
FIM-92A
RACIÓN
TALLARINES
COMPRES
CHAFF
7.62 X 54R
MÚSICA IPOD
5.56 X 45 MM
PLAYBOY

Sector sureste

- Al poco de llegar, verás un helicóptero y el combate que se desarrolla entre las fuerzas de las PMCs y los rebeldes. Puedes destruir al Stryker que está en el extremo más apartado de la calle y al helicóptero que sobrevuela, pero ten en cuenta que acabarán reemplazando a este último si te quedas mucho por aquí.
- Permanece en el lado izquierdo del área si tienes la intención de infiltrarte discretamente. Sigue este camino y llegarás hasta el extremo oeste del edificio principal al Noreste de la zona.
- Otra alternativa es saltar al agua, nadar hasta el desagüe que está al Norte (pero no olvides subir a la superficie para coger aire). Gatea después por el túnel y sal por un enrejado abierto cerca de la esquina derecha del recinto, en la sección noreste del mapa.
- Si visitas la "isla" principal, tropezarás con la insólita canción de iPod® Rock Me Baby.



6. SUDAMÉRICA | MANSIÓN VISTA

Los soldados de las PMCs combaten desesperadamente para repeler el ataque de los rebeldes dentro del recinto de la mansión. Llegarás solo a la salida de la zona a través de una claraboya en el tejado, de modo que, o bien te infiltras por la parte trasera del edificio o te abres camino por la puerta principal.

Los rebeldes inician su ataque en la mansión justo después de tu llegada. Será la ocasión idónea para infiltrarte. En cuanto te acerques a la calle, una excavadora blindada hará su brutal aparición arrollando todo cuanto encuentre a su paso. Si no las has recogido todavía, verás que algunos soldados de las PMCs cuentan con la carísima Masterkey y con los elementos de optimización XM320.

K

Si has entrado en la zona de la Mansión Vista a través de la salida de la Prisión de la página 59, te encontrarás en un camino que discurre por encima de los soldados de las PMCs que patrullan debajo. Los rebeldes iniciarán su ataque poco después de que llegues tú. Esto servirá para distraer al enemigo y te facilitará la tarea de gatear por la calle. Al acercarte desencadenarás un vídeo breve que anuncia la llegada de la máquina excavadora blindada. Quédate donde estés hasta que se reinicie el juego y espera a que el conductor rebelde aplaste la verja para entrar. Todos los soldados de las PMCs desaparecerán entonces de esta área.

No obstante, si inicias el juego abajo, tendrás que avanzar sigilosamente hasta la calle para que el vídeo se reproduzca. Te será un poco más complicado evitar que te detecten, pero a estas alturas del juego no debería suponerte un gran reto.

L

Gatea por la verja en ruinas y ve hacia la derecha, por detrás de la primera tienda grande. Cuando alcances la esquina del recinto de la mansión probablemente puedas correr agachado hasta la pared del Norte sin que te detecten. Comprueba que el camino está despejado y luego esprinta hasta los escalones. Gatea cuando llegues a ellos y permanece todo lo lejos posible de los soldados de las PMCs de la izquierda cuando te infiltres.

La puerta trasera de la mansión está a la izquierda, pero normalmente hay un soldado de las PMCs que merodea por esta zona y que incluso a veces entra dentro. Puedes correr hasta la puerta si estás convencido de que nadie vigila, pero la forma más segura de entrar es seguir la pared hasta que tropieces con una ventana. Acércate a ella, utiliza el radar del Solid Eye para asegurarte de que no hay nadie cerca y pulsa ⓧ para entrar rompiendo el cristal.

M

Avanza por el vestíbulo y gira a la izquierda cuando llegues al salón. Camina agachado cuando te aproximes a las escaleras y corre rápidamente para pegarte contra la pared que está entre las dos plantas. Dos soldados de las PMCs bajarán rápidamente las para unirse al combate en el exterior. No obstante, se detendrán un momento antes de separarse. Si te quedas muy quieto ninguno de ellos se percatará de tu presencia. Cuando pasen de largo, corre hasta el dormitorio. Mira a través de la pequeña ventana para asegurarte de que no hay soldados en el tejado (no suele haberlos, pero nunca está de más asegurarse) y a continuación sal por la puerta. Baja por la claraboya para llegar al sótano pero ten en cuenta que no podrás volver a subir una vez que hayas llegado al suelo. Corre tranquilamente por los túneles para recoger todos los objetos que encuentres en esta área y luego sube por la escalera para pasar a la siguiente zona.



■ Si no la cogiste antes, conseguirás Muña en el extremo noroeste del recinto. Esta planta única aumenta la velocidad de recuperación de Psyche cuando te equipas con ella, por lo que acaba convirtiéndose en una herramienta vital si lo que buscas es completar *MGS4* sin utilizar objetos curativos.

■ Encontrarás la melodía "Sailor" de iPod® entre un cajón y la pared este de la mansión. Snake recupera salud cuando la escucha, de modo que merece la pena que te pases por allí para cogerla.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

No hay razón para que no avances sigilosamente por la izquierda cuando llegues al recinto de la mansión, aunque corres más peligro de resultar herido por alguna bala perdida. Además tendrás que gatear la mayor parte del trayecto, pero podrás correr en cuanto estés detrás de la pared oeste del edificio.

Una de las desventajas de realizar un recorrido "puramente" sigiloso es que no cuentas con un gran equipamiento en algunos combates. Esto no supone un gran problema en las situaciones que giran en torno a la infiltración porque puedes concentrarte en avanzar sin que te detecten o en utilizar CQC o la Mk. 2 para neutralizar temporalmente a los soldados que te den problemas. Antes o después tendrás que combatir con los jefes y estos desafíos serán mucho más complicados si tienes solo un modesto abanico de pistolas y fusiles a tu disposición.

Pese a que puedes comprarle armas a Drebin si es absolutamente necesario, podrás ahorrarte los PD si localizas una ametralladora antes de entrar en la mansión. Si todavía no tienes una, la PMK que llevan algunos soldados (o incluso la M60E4 de las PMCs) es la mejor opción. El que sea capaz de disparar hasta 200 balas de una vez es un detalle importante a tener en cuenta. Cómprale a Drebin munición por si la necesitas más adelante. No obstante, el lujo de tener munición de sobra en este preciso instante te saldría por 1.200 PD por cada treinta balas.

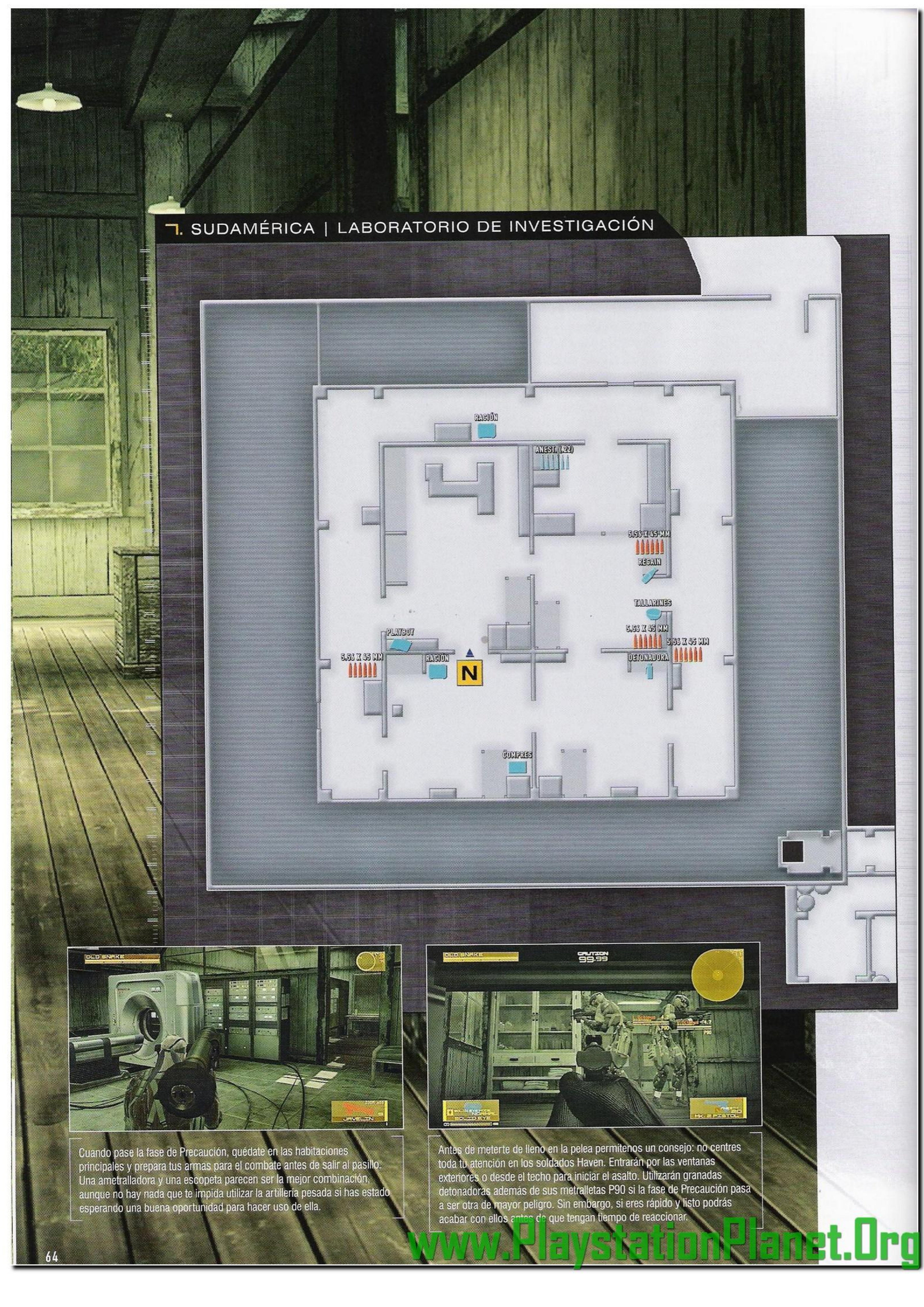
REGRESAR A LA PRISIÓN

El conflicto en la Prisión termina en cuanto la excavadora blindada penetra con brutalidad por las verjas de la mansión. Como son los rebeldes los que ganan la batalla, puedes volver a la Prisión para recoger los objetos que te dejaste atrás. Son importantes, entre otros, las granadas Chaff y el M870 personalizado que encontrarás en el edificio principal y al que pronto podrás darle un buen uso. Puedes continuar sin ninguno de ellos, pero nuestro recorrido cuenta con que vuelvas para recogerlos.

SECRETO: AKINA MINAMI

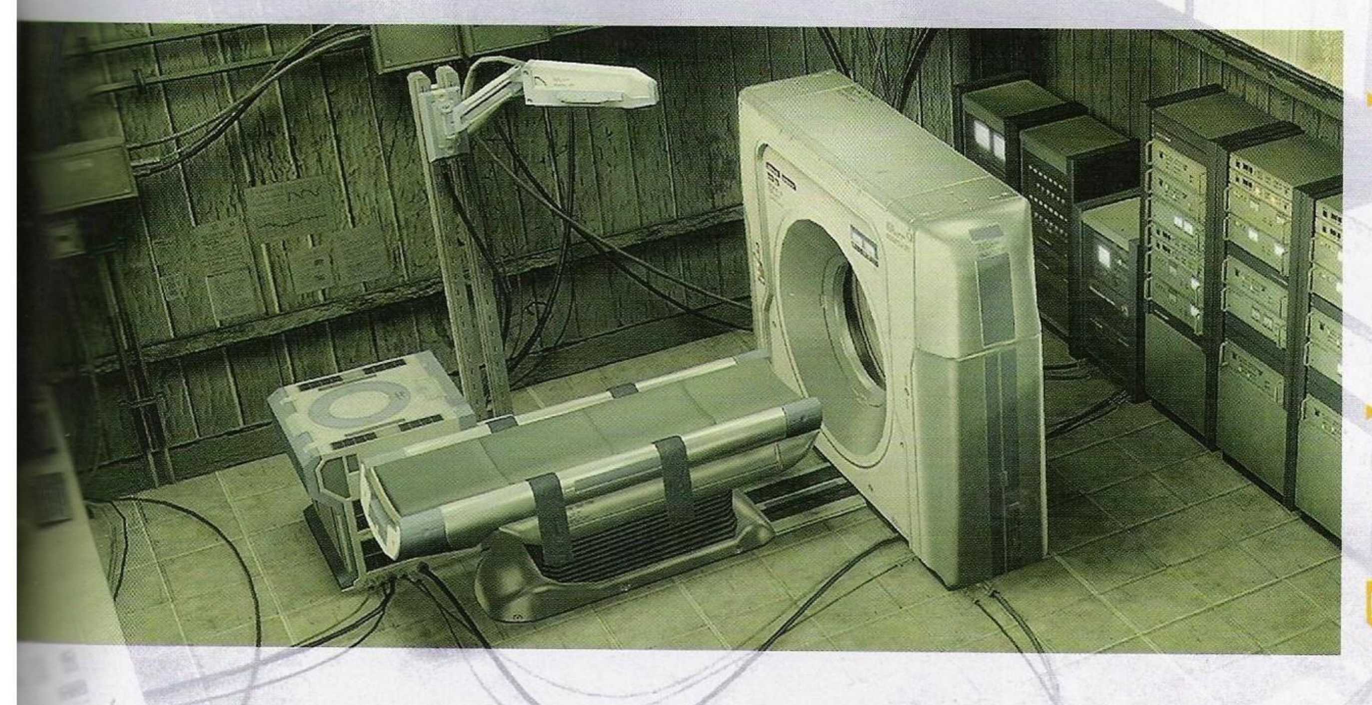
Súbete a la cama cuando llegues al dormitorio de arriba y alza la mirada para ver el retrato de Akina Minami. Si lo examinas en modo FPS, Snake hablará brevemente sobre la modelo japonesa. Si el Indicador de Psyche no está lleno, aumentará casi al máximo hasta que aparte la mirada del retrato.

7. SUDAMÉRICA | LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN



Cuando pase la fase de Precaución, quédate en las habitaciones principales y prepara tus armas para el combate antes de salir al pasillo. Una ametralladora y una escopeta parecen ser la mejor combinación, aunque no hay nada que te impida utilizar la artillería pesada si has estado esperando una buena oportunidad para hacer uso de ella.

Antes de meterte de lleno en la pelea permítenos un consejo: no centres toda tu atención en los soldados Haven. Entrarán por las ventanas exteriores o desde el techo para iniciar el asalto. Utilizarán granadas detonadoras además de sus metralletas P90 si la fase de Precaución pasa a ser otra de mayor peligro. Sin embargo, si eres rápido y listo podrás acabar con ellos antes de que tengan tiempo de reaccionar.



La fase de Precaución seguirá vigente cuando termine la secuencia cinemática. A menos que quieras que ésta alcance el nivel de fase de alerta, tendrás que esconder a Snake antes de que lleguen los soldados Haven. La mejor manera de librar esta batalla sin que te detecten es tumbarte junto a la cabecera de la cama en el dormitorio que está abajo a la derecha. Si escondes a Snake bajo la cama comprobarás que es un lugar ideal desde el que podrás ver claramente las dos áreas en las que los soldados Haven tienden a pararse cuando te están buscando. Contarás, además, con un porcentaje de camuflaje del 70%, lo cual no es nada desdeñable.

Prepara la pistola Mk. 2 y espera a que llegue la primera pareja de soldados Haven. Al cabo de un rato avanzarán hasta la habitación* que está arriba a la derecha, justo delante de ti, así que dispárales sendos tiros a la cabeza en cuanto los veas. A partir de este momento, la mayoría de los soldados Haven entrarán por la habitación de la izquierda. Pulsa R3 para adaptar la postura de Snake al apuntar y dispara en cuanto los tengas a tiro. Si tu puntería deja mucho que desear o no tienes suerte en ese momento, es probable que uno de los soldados Haven se acerque a tu posición. Tienes menos de un segundo para dispararle a la cabeza antes de que detecte a Snake. Sin embargo, a corta distancia es mucho más fácil.

En cuanto termine la fase de Precaución podrás ponerte de pie. Recoge rápidamente los objetos que necesites en las habitaciones principales y luego prepara tu inventario. Lee la sección "Instrucciones: preparación" para saber qué debes hacer antes de continuar. Una vez listo, corre hasta el pasillo para avanzar hasta la siguiente etapa de este combate.

* Por si todavía no lo tienes claro, las direcciones como "la habitación de arriba a la derecha" y "abajo a la izquierda" se refieren a su ubicación en el minimapa.

SECRETO: VÍDEOS

Hay vídeos ocultos en los que participa Naomi durante las secuencias cinemáticas anteriores al ataque del soldado Haven. Aunque el aviso del L1 no aparece como de costumbre, puedes pulsar el botón en estas ocasiones para ver a la científica desde una perspectiva en Primera Persona. Si el Indicador de Psyche de Snake está bajo o a cero, un solo vistazo le bastará para rellenarlo bastante.

Mantén pulsado L1 cuando:

- *Naomi se siente en la cama y haga el amago de coger un cigarrillo que ha tirado Snake.*
- *Naomi se siente delante de Snake (justo antes de que le diga que tiene algo que contarle).*

INSTRUCCIONES: JERINGUILLA

La jeringuilla que Naomi le entrega a Snake tiene la capacidad de aumentar temporalmente su Indicador de Psyche, rellenándolo al instante y conservándolo de esa manera mientras los efectos sigan activos. No obstante, no abuses de ella porque, como aconseja la misma Naomi, su eficacia disminuye si la utilizas reiteradamente. Además, Snake empezará a sufrir unos efectos secundarios muy incómodos después de pocas inyecciones. Cuando te equipes con ella, podrás administrarle una dosis a los soldados a los que hayas agarrado mediante una maniobra CQC pulsando ⊜. El efecto que les provoca a los soldados de las PMCs es totalmente imprevisto...





INSTRUCCIONES: PREPARACIÓN

Esta breve sección tiene el propósito de ayudar a los jugadores a prepararse para la batalla que acontece después de que todos los soldados Haven hayan sido neutralizados.

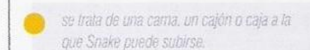
- *Equípate con las armas adecuadas e "inspecciona" el laboratorio porque es absolutamente esencial que sepas dónde estás. La mejor manera de derrotar al poderoso adversario contra el que te enfrentarás es tomar las riendas de la situación y no dejarle en ningún momento que sea él quien tenga el control.*
- *Si eres de los que no quiere matar a nadie, tienes la opción de utilizar fuerza letal contra Laughing Octopus hasta que se deshaga de su traje y sin que tú mancilles tu récord de cero muertos. La mejor combinación de armas es una escopeta y una ametralladora: la primera suele bastar para tirarla al suelo y la segunda te servirá para infligir grandes daños. Las armas explosivas (granadas, lanzacohetes, etc.) son poco recomendables porque cabe la posibilidad de que los soldados Haven inconscientes mueran a causa de la explosión.*
- *Si consigues derrotar a Laughing Octopus con armas no letales recibirás una recompensa especial. Echa un vistazo a la sección: "Secreto: marioneta de Laughing Octopus" para saber más al respecto. Equípate con granadas detonadoras y con munición de armas vórtice para lograrlo. Es muy hábil a la hora de esquivar o desviar la trayectoria de los dardos tranquilizantes, así que utiliza la Mk. 2 sólo como último recurso.*
- *Familiarízate con la estructura del laboratorio. Presta especial atención a todos los objetos a los que puede subirse Snake (sobre todo cajas y camas) y dónde se encuentran las ventanas bajas por las que puede salir rodando. Esto te será extremadamente útil después.*

¡Asegúrate de que tienes el arma a punto justo después de los vídeos! A veces, *MGS4* cambia tu equipo cuando éstos terminan, lo que podría llevarte a equivocarte o a matar a alguien por accidente.

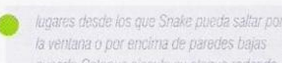
Si sigues el recorrido de no matar y te gustaría tranquilizar tu conciencia o asegurarte de que no quedan cabos sueltos, tienes la posibilidad de desplazar a los soldados Haven inconscientes a una posición segura detrás del escáner CT antes de dirigirte al pasillo para precipitar la llegada de Laughing Octopus. Esa distancia les beneficia a ellos *tanto* como a ti...



El ataque rodando que lleva a cabo Laughing Octopus es extremadamente poderoso, de modo que hemos marcado esta área del mapa con los lugares a los que Snake puede subirse para esquivarlo o las ventanas o paredes bajas sobre las que puede rodar cuando ella se aproxime.



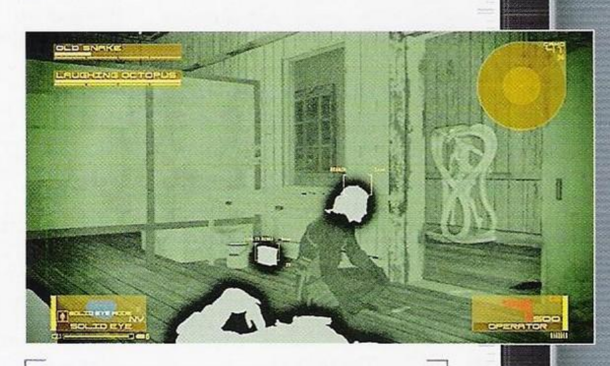
se trata de una cama, un cajón o caja a la que Snake puede subirse.



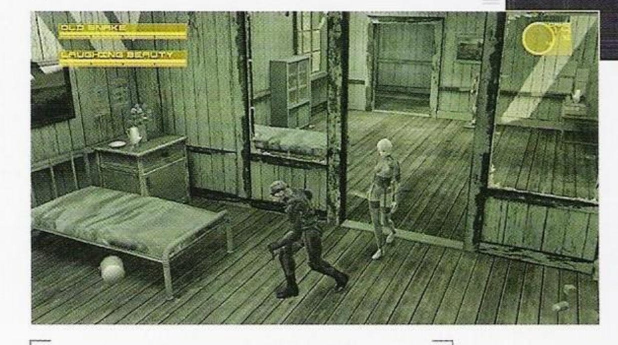
lugares desde los que Snake pueda saltar por la ventana o por encima de paredes bajas cuando Octopus ejecute su ataque rodando.



7. SUDAMÉRICA | LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN



Laughing Octopus utilizará su camuflaje para esconderse de Snake en varias ocasiones. Mientras esté oculta, presta atención a sus burlas y demás comentarios porque éstos te desvelarán dónde se encuentra con la ayuda del radar Solid Eye. Usa la Visión Nocturna para apuntarla directamente y dispara en cuanto la veas. La clave de este combate es que sepas utilizar los escondites con sabiduría. Snake llevará las de perder si atacas con demasiada agresividad, así que intenta moverte desde puntos defensivos que no te dejen demasiado expuesto.



En cuanto se despoje de su traje, el combate con Laughing Beauty tendrá dos fases posibles. En el primer caso perseguirá a Snake por todo el laboratorio, esquivando rápidamente a izquierda y derecha cuando la apunte, y lo capturará en un cariñoso, aunque mortal, abrazo si logra acercarse; mueve Ⓛ para escapar. Si pasan tres minutos sin que resuelvas la situación, recuperará sus indicadores de VIDA y Psyche, y la acción se reiniciará en un "mundo blanco etéreo". Si después de tres minutos no logras matarla o neutralizarla, Laughing Beauty morirá automáticamente.

INSTRUCCIONES: FACECAMO

Conseguirás el dispositivo de FaceCamo en cuanto concluya el combate. Podrás equiparte con él en el menú Camuflaje y te servirá para aumentar el porcentaje de camuflaje de Snake entre un 10 y un 15% cuando lo lleve puesto.

SECRETO: MARIONETA DE LAUGHING OCTOPUS

Si derrotas a Laughing Octopus con armas no letales, lograrás hacerte con una exclusiva marioneta que está sobre la cama en la esquina inferior izquierda de la habitación superior derecha después de que ella se quite su traje especial. Solo podrás conseguirla durante la primera fase de la confrontación con Laughing Beauty (es decir, antes de que la neutralices o se inicie la secuencia del "mundo blanco"), de modo que ve a cogerla de inmediato. Este objeto junto con el muñeco del soldado rana que habrás encontrado en el garaje del Palacio Advent en el Primer Acto y las otras tres marionetas ubicadas en los Actos Tercero, Cuarto y Quinto son necesarias para desbloquear un arma secreta que podrás utilizar en futuras partidas.

O LAUGHING OCTOPUS

Los siguientes trucos tienen el propósito de ayudar a aquellos jugadores que quieran derrotar a Laughing Octopus de una manera "perfecta", es decir, sin usar objetos curativos, sin hacerles daño a los soldados Haven inconscientes y llegando al final de este combate sin matar un alma.

Ataques

Si eres un experto o tienes al menos cierta práctica, podrás esquivar todos los ataques de Laughing Octopus. Te recomendamos enérgicamente que evites el pasillo y permanezcas en las habitaciones durante las fases de ataque.

- Su ataque estándar consiste en utilizar la P90. Éste puede ser fulminante si Snake se encuentra en medio de una ráfaga certera en los niveles más altos de dificultad, por lo que conviene que esté siempre a cubierto como, por ejemplo, tras el umbral de una puerta. Laughing Octopus suele dejar de disparar en cuanto tus balas la aciertan y sobre todo si consigues tirarla al suelo con un disparo de escopeta certero. Por tanto, no disminuyas tu ataque hasta que ella caiga.
- Laughing Octopus es extremadamente ágil y utilizará sus tentáculos para desplazarse con rapidez a otros lugares. Puede moverse desde cualquier posición y en cualquier momento.
- Cuando cae al suelo, inunda el aire a su alrededor de un humo impenetrable. Si estás cerca, recula de inmediato. La mayoría de las veces este humo enmascara un ataque lento pero tenaz de misiles guiados. Pese a que puedes interceptarlos (activa temporalmente Apuntar Auto para que la tarea te resulte mucho más sencilla), es más práctico esquivarlos. Permanece fuera de su alcance y acabarán explotando automáticamente.
- A corta distancia Laughing Octopus llevará a cabo vertiginosos ataques cuerpo a cuerpo, por lo que no debes acercarte demasiado y, si lo haces, tírala al suelo inmediatamente con un disparo de escopeta. Más adelante intentará ejecutar un ataque cuerpo a cuerpo alternativo desde una distancia mayor y le lanzará a Snake uno de sus tentáculos con la intención de electrocutarlo. No obstante, si buscas un lugar a cubierto, no tendrás que preocuparte por esto.
- Hemos dejado lo peor para el final. Cuando Laughing Octopus rueda, se hace una bola y empieza a girar, tendrás literalmente un segundo para subirte encima de algo porque, pasada esa breve pausa, se disparará a sí misma contra la posición en la que esté Snake con una precisión absoluta. Esta maniobra no la hará al principio del combate, pero es algo que deberás tener muy presente: si consigue golpearte directamente te drenará hasta un 75% del Indicador de VIDA en los niveles más altos de dificultad. La única manera práctica de esquivarla es subiéndote a un cajón, caja o cama. Desde esta posición segura dispara con la escopeta cuando ruede hasta pararse. Esto explica por qué deberías intentar librar el combate en las dos habitaciones que están en la parte inferior del mapa: podrás saltar de cama en cama sin perder el tiempo subiéndote a ellas.

Escondites

Vigila el radar para saber aproximadamente en qué posición se encuentra Octopus y luego utiliza VN para encontrarla. Si Snake está herido, éste es el momento perfecto para que se tumbe y espere a recuperar sus niveles de VIDA y Psyche. Te será más fácil ganar el combate si consigues propinarle un daño máximo cada vez que descubras dónde se esconde.

Laughing Beauty

En la última parte del combate deberás apuntar tus dardos sedantes al pecho de Laughing Beauty. Por lo general, el mejor momento para atacarla es en las pausas entre sus maniobras de evasión. No obstante, cuenta con que tendrás que gastar bastante munición de la Mk. 2 hasta dar en el blanco. Las granadas detonadoras son extremadamente eficaces si puedes lanzarlas a algún punto que esté delante de ella. Tu recompensa por

POSICIÓN O ESCONDITE DE OCTOPUS	NOTAS
Contra la pared o en el techo	Usa la ametralladora/escopeta.
Contra un cuadro	Usa la ametralladora/escopeta.
Escáner CT/dentro de una caja	Sus tentáculos parecen cables, aunque esta ilusión se desvanecerá si utilizas VN. Para acabar con ellos utiliza la escopeta.
Maniquí médico	Éste no debería aparecer en blanco en VN; echa un vistazo rápido en la dirección en la que está mirando para saber cómo pretende *engañarte* Laughing Octopus. Utiliza la ametralladora o la escopeta.
Haciéndose pasar por Metal Gear Mk. II	El tamaño hace que sea una torpe imitación. Usa la ametralladora o una granada detonadora si quieres conseguir la marioneta secreta de Laughing Octopus, ¡y no te dejes engañar!
Haciéndose pasar por un soldado Haven inconsciente	Este engaño es particularmente peligroso para aquellos que llevan a cabo un recorrido sin matar. Sabrás qué cuerpo es el suyo echando un vistazo a los Indicadores de VIDA y Psyche en los datos del Solid Eye que aparecen en la esquina superior izquierda. Si yace o está cerca de uno de los soldados Haven durmientes, es mejor que la dejes tranquila. Puedes utilizar una ametralladora o una granada detonadora si tu objetivo es el de mermar su Indicador de Psyche.
Haciéndose pasar por Naomi	Es un truco barato pero ingenioso. Utiliza la ametralladora y no dejes de disparar ni siquiera cuando veas aparecer el humo. A diferencia de otros casos, podrás restarle salud adicional antes de que se ponga en movimiento.

> Si sitúas a Snake tumbado boca arriba en una cama durante la primera fase del combate contra Laughing Beauty, ella se subirá encima y lo acunará. Por desgracia, ese cariñoso abrazo está muy lejos de ser placentero. Mueve ● para empujarla a un lado.
>
> El vídeo que sigue a este combate cambia dependiendo de si has dejado inconsciente a Laughing Beauty o de si has acabado con ella con un arma letal. Merecerá la pena repetirlo en futuras partidas.



Esta sección es realmente divertida. Si es la primera vez que juegas, te aconsejamos que no consultes los detalles de la derecha a menos que te quedes estancado. Escucha los consejos de Otacon y Raiden sobre el uso de la Visión Nocturna y la búsqueda de huellas. Si lo haces, encontrarás tu propio camino por esta zona. Hay al menos una docena de ocasiones en las que ir por el lado "equivocado" es lo más divertido...

Tendrás que estar un poco más atento cuando cruces el río (en cuanto pases por el punto de control) porque hay soldados Haven en la segunda parte de la zona. Usa la función Visión Nocturna de Solid Eye con moderación de aquí en adelante: actívala brevemente, examina el suelo y luego apágala antes de que los adversarios potenciales escuchen su sonido característico.

P

Para evitar posibles confusiones en esta zona laberíntica, hemos dividido el recorrido sigiloso estándar en diversas secciones. En cada una hemos incluido trucos y otras cosas que deberás tener en cuenta cuando vayas en busca de Naomi, aunque seguir estos caminos alternativos es opcional porque muchos de ellos conducen a emboscadas.

Q

Sigilo: sigue el camino hasta el Noroeste y anda agachado para cruzar el puente. Hay un soldado que vigila la zona que está detrás, así que túmbate boca abajo en cuanto llegues a la altura de las cajas en la orilla de enfrente.

Opcional: ve hacia el Norte y te encontrarás con un soldado de las PMCs que está disfrutando de un respiro para ir al baño. Recoge con mucho cuidado y sigilo la empuñadura frontal B que encontrarás a su lado, mientras él... se concentra en lo que tiene entre manos.

R

Sigilo: vigila atentamente al soldado que patrulla y ábrete camino hasta el Noreste en cuanto puedas hacerlo.

Opcional: el camino del Noroeste te llevará a un callejón sin salida en el que encontrarás un cebo de tallarines con una Claymore oculta entre la hierba justo detrás. El del Norte te conduce hasta un pequeño edificio en el que aguarda un soldado de las PMCs preparado para atacarte por sorpresa. Si gateas cuidadosamente hacia la derecha podrás acertarle con un dardo de la Mk. 2 a través de la ventana trasera, aunque las recompensas que conseguirás no son nada del otro mundo: una caja de granadas detonadoras, un Playboy y una PSS. Puedes darle vueltas al significado de la misteriosa señal blanca, aunque te aseguramos que carece de importancia...

S

Sigilo: gatea hasta el camino del Este y escucha el comentario que hace el francotirador de las PMCs que está situado en la roca de encima cuando pases de largo. Párate antes de llegar al primer árbol en la siguiente zona abierta.

Opcional: el camino del Norte te llevará hasta una zona elevada justo encima del pequeño edificio del que hemos hablado en R. Deslízate por la cuesta si te apetece. No obstante, el camino que discurre hacia el Sur es mucho más interesante. Si te preguntabas adónde miraba el francotirador, observa el sujetador que está encima de la roca; es de lo más *peculiar* porque emerge vapor de él. Avanza por allí y acabarás tropezándote con tres soldados de las PMCs: uno que patrulla, otro echándole un vistazo al Playboy en un edificio en ruinas y un tercero escondido detrás de unas cajas justo antes del río.

T

Sigilo: a tu derecha verás a un soldado de las PMCs que yace esperando. No te muevas hasta que recorra con la mirada la ruta que vigila. La alternativa, cómo no, sería que lo sedaras con un dardo o que utilices el Metal Gear Mk. II para alejarlo. En cualquier caso, cruza el río en cuanto lo pases de largo.

Opcional: el camino del Este también te llevará hasta el río, pero te acercará demasiado al soldado que hemos mencionado antes.

U

Sigilo: a continuación encontrarás un punto de control en el que podrás guardar tus avances. Sigue el camino de la izquierda hacia el Este.

Opcional: el camino hacia el Sur te llevará a una emboscada. Allí te encontrarás con dos soldados Haven: uno escondido detrás de un enorme leño y otro tras un árbol, doblando la esquina.

V

Sigilo: gatea hasta el camino del Noreste pero en silencio porque hay un soldado Haven no muy lejos, a tu derecha. Sigue gateando o permanece agachado y ten mucho cuidado cuando pases sigilosamente de largo junto al segundo soldado Haven (a la izquierda) del final. Te estará dando la espalda, así que limítate a gatear por la derecha. Para cuando llegues al tocón del árbol.

Opcional: mientras te acercas al camino del Sur, escucharás los comentarios de una mujer que parece estar en peligro. Síguelo y verás cómo va cambiando el diálogo... Escucha con atención. Espía al francotirador Haven que está en la cornisa del pequeño edificio y sabrás lo que ocurre. Dispárale un dardo tranquilizante y recoge todos los objetos que encuentres sin hacer ruido. En el camino que lleva directamente al Norte están apostados otros dos soldados Haven que dispararán en cuanto vean cualquier movimiento. Encontrarás allí una ración, pero no la necesitarás si cuentas con la experiencia y la astucia necesarias para conseguirla sin que den la voz de alarma.

W

Sigilo: hay un soldado de las PMCs poniendo una Claymore justo a tu derecha, pero por lo general podrás gatear y dejarlo atrás si te mantienes pegado a las rocas de la izquierda. La mejor ruta para avanzar es la que lleva hacia el Sur, pero lo convierte en un obstáculo potencial, así que lo más sensato es que lo sedes. No obstante, si lo haces antes de que se aparte del explosivo, se caerá encima de él y ya te haces una idea de cuáles serán las consecuencias. Sin embargo, hemos comprobado que esto no cuenta como "matar", aunque sin duda está muy lejos de ser la manera más sutil para manejar la situación...

Opcional: en el callejón sin salida del Noreste encontrarás un huevo de pascua: una lámina de metal cubierta de huellas y firmas del equipo de desarrollo de *MGS4* (incluyendo, entre otras, las de Hideo Kojima, Yoji Shinkawa y Mineshi Kimura). Tumba a Snake sobre la lámina y podrás registrar el exclusivo Camu.Mano en el menú Camuflaje. Sigue el camino hacia el Sureste y te encontrarás con un par de zapatos para mujer. Desafortunadamente los vigila de cerca un francotirador Haven.

X

Sigilo: la ruta a seguir ideal es la que va hacia el Oeste, pero habrá un soldado de las PMCs que camine también por aquí en cuanto tú llegues a la zona. Gatea siguiéndolo (¡pero sin acercarte demasiado!) y luego gira la primera a la izquierda antes de que llegue hasta el final de su ruta de patrulla. Sigue hacia la derecha y entra en el túnel subterráneo donde encontrarás la salida de la zona.

Opcional: la verdad es que no hay nada digno de mención en esta última zona, salvo una PSS y un par de soldados de las PMCs. Casi desearás no haber satisfecho tu curiosidad...

Si desandas el camino hasta el Laboratorio de investigación, podrás recoger los tallarines y una caja de munición para la Mk. 2. No podrás entrar en el laboratorio, pero merece la pena que te des ese paseíto si andas algo escaso de objetos curativos y de dardos tranquilizantes.

Si sigues el camino mencionado en U, te tropezarás con un círculo de césped que guarda cierto parecido con un pictograma. Ponte en el centro del mismo para escuchar un misterioso monólogo. Si te quedas ahí hasta que termine conseguirás una bonificación de PD.



9. SUDAMÉRICA | MERCADO

En la zona del Mercado tu único objetivo será el de llegar hasta la salida. Enzarzarte con el Gekko es tarea inútil; destruye a uno y enseguida aparecerá otro para reemplazarlo. Puedes dispararles a las piernas con una ametralladora para derribarlos en caso de emergencia, pero la fuga suele ser más práctica que la agresión directa. Si insistes en quedarte por ahí para combatir, ten en cuenta que los cohetes del Javelin suelen destruirlos de un solo disparo.

Y
M72A3
M72A3
5.56 X 45 MM
PSS
CHAFF
5.56 X 45 MM
C4
MÚSICA IPOD
Z
M72A3
5.56 X 45 MM

El intento de fuga será algo delirante y los jugadores estarán encantados con él. El objetivo es que dispares todo lo que tengas a la vista, pero vigila muy de cerca a los soldados de las PMCs patosos y descerebrados. Cuando se suban al Stryker de Drebin, tendrás que utilizar CQC (o, para mayor eficacia, una escopeta) y derribarlos.

Aunque puedes sacar cualquiera de las armas del arsenal de Snake y disfrutar desperdiciando munición lo que quede del trayecto, nos hemos dado cuenta de que la torreta del Stryker es el arma más potente que puedes utilizar. Ésta te será de mucha ayuda sobre todo en las verjas cerradas de la Central Eléctrica y, aunque creas que los explosivos son más rápidos, la verdad es que no es así.





Y

La fuga abordo del Stryker de Drebin será un desafío nuevo para aquellos jugadores que pretendan llevar a cabo un recorrido de no matar y sin usar objetos curativos. La horda de soldados de las PMCs quizá haya quedado reducida a una panda de zombis tambaleantes e insensibles, pero siguen siendo criaturas vivas y que, por tanto, cuentan como muertes en el resumen de actuación del Segundo Acto.

Fase 1: Mansión Vista
En cuanto recuperes el control sobre Snake, equípalo con granadas Chaff y el M870 personalizado (aunque serviría cualquier escopeta o arma con Masterkey) adaptado para que dispare la munición no letal de armas vórtice. Por si no lo has hecho antes, mantén pulsado R2 y pulsa luego ◎ para navegar por los distintos tipos de munición a los que tienes acceso. Los dardos tranquilizantes no tienen ningún efecto sobre los atacantes de esta zona, así que podrás enfundar tu querida Mk. 2 durante un buen rato. Asegúrate de que la escopeta está cargada cuando entres por la verja de la mansión.

Cuando te ataquen los soldados que visten trajes modernizados, lanza granadas Chaff para evitar que disparen a Snake o al Stryker. Utiliza entonces la Munición de armas vórtice en un arma explosiva para disuadir a los soldados de las PMCs que quedan. Esto te servirá también para tirar al suelo a cualquiera que esté colgado del lateral del vehículo. La siguiente fase te resultará mucho más sencilla si logras hacerte con el control de las masas y de los pasajeros. En cuanto desaparezca el icono característico de las Chaff (o justo antes de ese momento, si estás bien organizado), lanza otra granada para prolongar el efecto de la interferencia.

Si olvidaste coger las granadas Chaff de la Prisión, no te preocupes porque no todo está perdido. Recibirás más daños pero puedes intentar minimizar el riesgo agachándote detrás de la torreta del Stryker. Concéntrate en tirar a los soldados de las PMCs que intenten subirse y Drebin acabará utilizando el Stryker para abrirse camino.

Fase 2: Prisión
Pilota la torreta y utilízala para destruir a los Gekko. Destruye primero a los que están más cerca porque ésos son los más peligrosos. Si alguno se acerca demasiado, saltará por encima del Stryker y atacará desde atrás, así que intenta deshacerte de ellos tan rápido como puedas. También puedes lanzarles granadas Chaff de cuando en cuando para evitar que disparen sus armas y utilizar CQC y disparos de escopeta con munición vórtice para librarte de los soldados de las PMCs cuando se suban al Stryker.

La densa nube acre que se forma cuando destruyes a un Gekko puede servirles a otros enemigos para enmascarar su avance. Activa la función VN de Solid Eye para saber a qué te enfrentas. Por último, ten en cuenta que debes apuntar a la "cabeza" de los Gekko. Esto no solo sirve para destruirlos antes, sino que disminuye la posibilidad de que mates accidentalmente a un soldado de las PMCs.

Fase 3: Central Eléctrica
Esta sección es muy simple en cuanto sepas qué se espera de ti. Ignora el tanque, no podrás hacer nada al respecto, así que limítate a disparar desde la torreta a las verjas verdes en cuanto las tengas a la vista. El único peligro que corres es disparar accidentalmente a un soldado de las PMCs que intente trepar al Stryker, aunque esto ocurre muy rara vez.

Fase 4: Autopista Bosque Gran Altitud
Ésta vuelve a ser una secuencia relativamente sencilla si has adquirido ya cierta experiencia en el manejo de la torreta. No tendrás que preocuparte de ningún soldado de las PMCs, así que podrás concentrarte exclusivamente en disparar a los Gekko. Procura ir destruyendo las unidades para que no haya tantas armas disparándote a la vez. Recibirás una bonificación de PD (consulta la nota del margen) cuando llegues al final de la zona del Mercado.

Z

Cuando el juego se reanude, túmbate en la sombra de la izquierda para recuperar VIDA y Psyche si quieres evitar utilizar los objetos curativos. Prepara las dos granadas Chaff, si es que las recogiste antes. Tendrás que abrirte camino por los tenderetes del mercado y evitar los mortales pisotones y sistemas armamentísticos de los Gekko. Una simple patada podría provocarte la muerte instantánea en Difícil Big Boss y la presencia de civiles inocentes desaconseja el uso de material explosivo con el que despejar el camino.

La solución, como al inicio del Primer Acto, es sencillamente ir todo lo directo que puedas hasta la salida. Como los Gekko pueden colocarse en infinidad de posiciones, nos es imposible recomendarte un camino que te lleve hasta la salida de forma segura. No obstante, la ruta que te describimos a continuación nos parece la mejor.

- Corre hacia delante desde tu punto de partida y gira luego a la izquierda pasado el primer grupo de tenderetes del mercado.

- Lanza una granada Chaff si la tienes y luego corre desde tu posición a cubierto hasta la pequeña sección de alambrada. Salta por encima para evitar al Gekko que normalmente te bloquea el camino a tu izquierda.

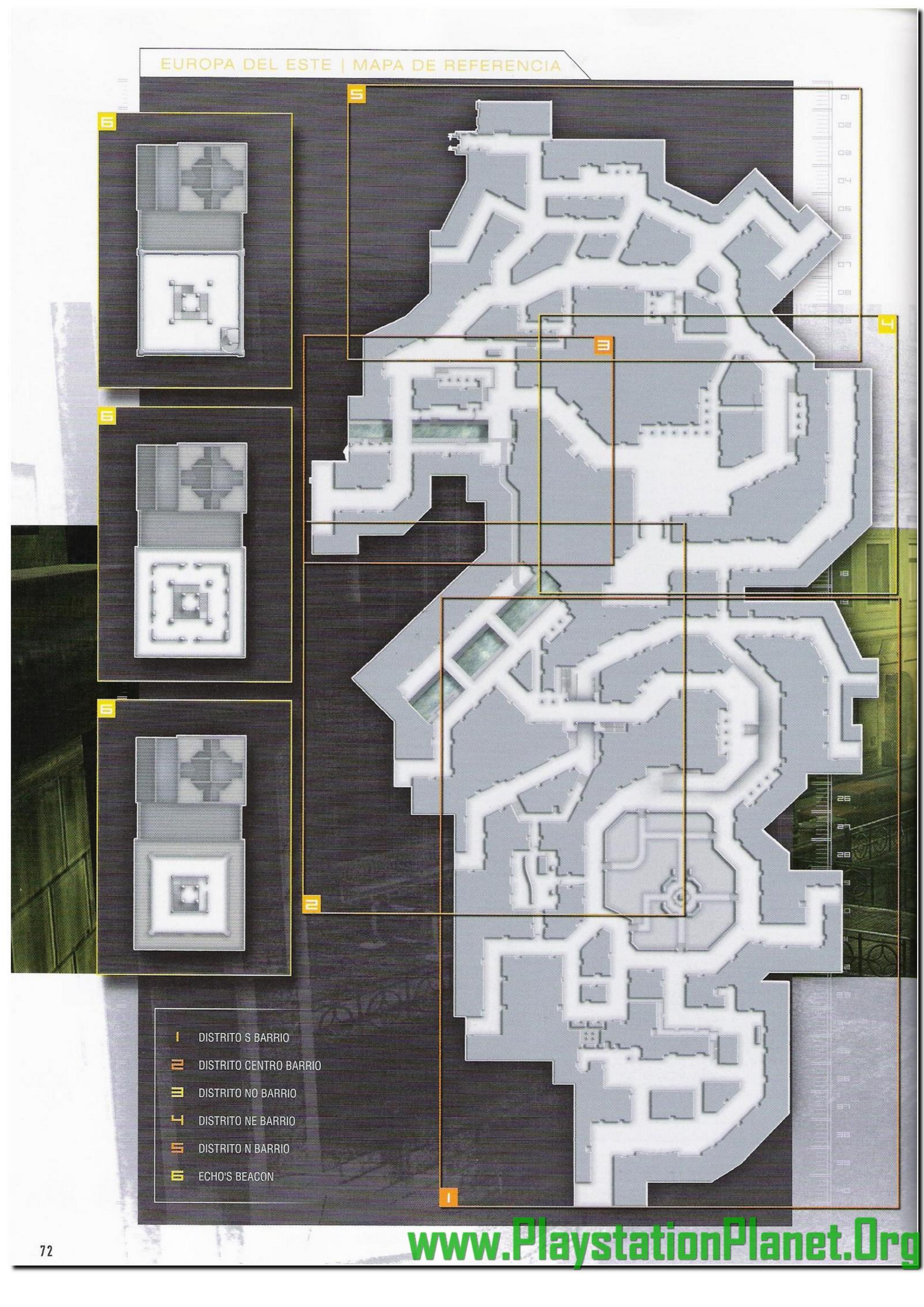
- Esprinta directamente hasta el tenderete que tienes delante y a tu izquierda para esconderte detrás de él. Encontrarás ahí un lanzamisiles M72A3.

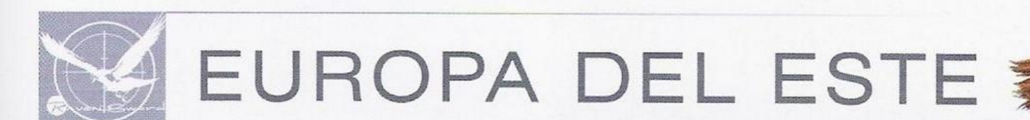
- Espera a que el Gekko que está justo detrás del tenderete se abra camino brutalmente por el mercado y te guíe hacia la salida de la zona. Sin saberlo, irá destruyendo todos los obstáculos que bloquean tu avance. Espera a que regrese y pase de largo el lugar en el que te encuentras, luego lanza tu última granada Chaff y corre a la salida.

- No mires atrás: limítate a correr. Un último Gekko aterrizará en el espacio abierto que hay entre las dos barreras bajas, pero no hay nada que puedas hacer para evitarlo. Corre directamente hacia él y, justo antes de que mueva la pierna para darte una patada, rueda por la abertura entre las dos piernas y escora a Snake ligeramente hacia la derecha para huir aunque sea por los pelos.

■ Destruir vehículos sin "piloto o conductor", es decir, criaturas artificiales como los Gekko, te proporcionará una pequeña recompensa de PD. Eliminarlos no cuenta en el total de "muertos" que verás aparecer al final de cada Acto.

■ Aparecerán algunos objetos después de que los Gekko destruyan los tenderetes en la pequeña zona del Mercado. Aunque sabemos que estarás demasiado ocupado esquivando las patadas de estas gigantescas máquinas asesinas, nos pareció prudente avisarte del detalle.


5
6
6
6
3
4
2
1
1 DISTRITO S BARRIO
2 DISTRITO CENTRO BARRIO
3 DISTRITO NO BARRIO
4 DISTRITO NE BARRIO
5 DISTRITO N BARRIO
6 ECHO'S BEACON



EUROPA DEL ESTE

TERCER ACTO | TERCER SOL

SECRETO: INFORME DE LA MISIÓN

Al igual que el Informe de la misión del Segundo Acto, espera a que la pantalla cambie a un formato de cámara múltiple y luego hazte con el control del Metal Gear Mk. II pulsando ⊡. Encontrarás dos cajas de municiones justo detrás del helicóptero. Arriba podrás coger una pila, la melodía para iPod® ("Shin Bokura no Taiyou") y Compres en el baño.

Haz que el Metal Gear Mk. II tropiece con los personajes para conseguir diseños únicos de FaceCamo. Si lo haces bien escucharás el "clic" que te indica que ese objeto se ha añadido al inventario.

PERSONAJE	¿CUÁNDO?	TIPO DE FACECAMO
OTACON	Cuando se inicie el vídeo interactivo.	Otacon
NAOMI	Cuando haya pasado unos cinco minutos en el vídeo.	Cyborg Raiden (con el visor cerrado)
SUNNY	Cuando se levante de la silla. Unos tres minutos después de que Naomi se haya puesto en pie.	Cyborg Raiden (con el visor abierto)



USAR EL RECORRIDO

Si ésta es la primera vez que juegas, te recomendamos que intentes terminar la zona del Barrio sin consultar el recorrido a menos que estés atascado. Es un desafío único y que no se parece a nada de lo que hayas podido ver en otras entregas de Metal Gear Solid.

Como esta sección del juego cambia en función del nivel de dificultad que hayas elegido, hemos incluido trucos para las cuatro configuraciones. Lo que debes tener en cuenta por encima de todo es que si neutralizas a cualquier soldado de las PMCs sin que te lo hayamos dicho expresamente podría cambiar la ruta del miembro de la resistencia y, si eso ocurre, tendrás que arreglártelas solo. Hemos visto que acaba regresando al camino "estándar" antes o después, pero no hay forma de que describamos todas las posibilidades y eventualidades con las que podrías tropezar.

Te encontrarás con el miembro de la resistencia en el Distrito S Barrio poco después de que se inicie el juego y optará por una ruta similar independientemente del nivel de dificultad que hayas elegido. Para usar nuestro recorrido basado en el sigilo no tienes más que seguir las pautas de tu nivel de dificultad y luego pasar a la página que te especificamos para llegar hasta la salida. Hemos dividido las rutas por códigos de color en cada una de las secciones importantes del mapa: una es para el camino que deberías tomar si estás en Fácil Liquid, Normal Naked o Normal Solid, y la segunda es para el Difícil Big Boss. En cualquier caso, sigue estas rutas para que el proceso de perseguir a tu objetivo te sea más sencillo.

Utilizaremos un formato de recorrido distinto para esta sección del juego porque el sigilo aquí es fundamental: si intentas abrirte camino a tiros por las calles de la ciudad, no llegarás muy lejos. Tu primera misión será la de encontrar a un miembro de la resistencia, lo que no te resultará excesivamente difícil. La segunda será seguirlo por las calles estrechamente vigiladas hasta el cuartel general de la resistencia sin levantar la alarma. Hay cinco "zonas" del mapa entre tu objetivo y tú. Cuántas de ellas visites y la ruta que sigas dependerá tanto de tus acciones como del nivel de dificultad que hayas elegido.



Si haces mucho ruido o caminas como si nada para que todos te vean, el hombre sospechará. No seas indiscreto ni permitas que te vea porque escapará de su escondite y, lo peor, quizá vaya armado y te dispare. En este caso deberás encontrar un sitio en el que ocultarte y esperar a que se decida a seguir andando. No hace falta que te acerques mucho a él porque el radar del Solid Eye te permitirá rastrear sus movimientos.



En la mayoría de las áreas (sobre todo en los niveles bajos de dificultad) podrás seguir al miembro de la resistencia procurando siempre esquivar a las patrullas de las PMCs, entre las que se incluyen helicópteros que iluminan el suelo con sus focos de luz y también vehículos a pie de calle armados con torretas. En algunos casos, sin embargo, tendrás que actuar como un "ángel de la guarda" y proteger a tu objetivo llamando sutilmente la atención de los soldados de las PMCs para que no lo descubran o neutralizando a aquellos que logren capturarlo.

TRUCOS GENERALES

- *Mientras no pierdas de vista al miembro de la resistencia no te hará falta utilizar el Interceptor de señales. El Solid Eye es una herramienta mucho más valiosa. Además, tu objetivo no seguirá andando hasta que tú te acerques a su posición.*
- *A menos que quieras complicar las cosas, te aconsejamos que descartes el disfraz estándar de Snake y que cambies a OctoCamo completo con FaceCamo). Tendrás que gatear en la mayoría de los casos y cambiar a andar agachado cuando estés absolutamente seguro de que no corres peligro de que te detecten. Ponte erguido solo si te descubren o si necesitas salir corriendo.*
- *No encontrarás casi ningún punto de control tras las pausas para recargar, así que tendrás que aprovechar para guardar tu progreso en esos momentos. En el peor de los casos, reinicia y recarga.*
- *El miembro de la resistencia se quedará quieto y esperará cuando se encuentre con una patrulla de las PMCs que le obstaculice el avance. Te darás cuenta porque la música cambia a una melodía melancólica y profunda. Si esperas, él acabará cambiando de ruta.*
- *Si el miembro de la resistencia se asusta por tu torpeza o porque te dedicas a neutralizar a los soldados de las PMCs cuando él está mirando, correrá a esconderse. Espera un rato y acabará retomando su travesía. No obstante, a veces es muy descuidado cuando corre en busca de un lugar en el que ponerse a cubierto, por lo que podría encontrarse con soldados de las PMCs que lo arresten al verlo.*
- *Aunque puedes salvar al miembro de la resistencia neutralizando a sus secuestradores, intentarlo podría ponerte en serios apuros. Si lo dejas, lo llevarán hasta una de las muchas barricadas y luego lo escoltarán. Lo verás en un breve video.*
- *Si el miembro de la resistencia muere o lo capturan, espera pacientemente. Otro acabará llegando después de un rato por la entrada que por la que había llegado el anterior e irá hasta donde te encuentras. No obstante, el reemplazo de miembros de la resistencia no es infinito, por lo que acabarás perdiendo si mueren o los capturan a todos.*
- *Vigila tu entorno y estate atento a los peligros potenciales. Evita los haces de las linternas y focos y date cuenta de que incluso la basura (sobre todo las latas) desvelarán dónde te encuentras si no tienes mucho cuidado.*

I. EUROPA DEL ESTE | DISTRITO S BARRIO



Difícil Big Boss —— Normal Solid, Normal Naked y Fácil Liquid ——

■ Huevo de pascua 1: mientras sigues al miembro de la resistencia puede que te percates de la presencia de un hombre misterioso vestido con una gabardina y un sombrero que en ocasiones se asomará desde su escondite para vigilarte. Cuando quieras mirarle directamente, sin embargo, volverá a esconderse y desaparecerá por completo si corres hasta allí para investigar.

■ Huevo de pascua 2: cuando llegues al parque verás una peana con un "espacio" vacío en el que falta una estatua y que se parece mucho a la que viste en el Primer Acto. Si te subes a ella y mantienes pulsado △, podrás utilizarla como escondite y despistar a los soldados de las PMCs o al miembro de la resistencia. Es evidente, sin embargo, que Snake tendrá que ponerse el OctoCamo para conseguirlo. Sufrirás además ciertas consecuencias si decides esconderte aquí justo después de llegar al parque...

DIFÍCIL BIG BOSS

1. Desde tu punto de partida camina por la calle y gira la primera a la izquierda para ver un breve vídeo. Escóndete detrás de la furgoneta hasta que pase el miembro de la resistencia, luego síguelo desde cierta distancia.

2. Cuando se detenga por la presencia de dos guardias, escóndete detrás del cercado de metal hasta que se dé la vuelta. Tardará unos treinta segundos. Síguelo hasta el balcón que está por encima de los guardias y luego gatea detrás de él.

3. Quédate en lo alto de la escalera cuando el miembro de la resistencia esté al pie de la misma. Se quedará mirando a un soldado de las PMCs que está al final de la calle. Probablemente optará por cambiar de ruta, así que baja la escalera y síguelo hasta el parque.

4. Escóndete detrás del seto y espera a que termine de hacer sus necesidades. Gatea después por el camino detrás de él. Se quedará quieto detrás de dos guardias de las PMCs. Ocúltate entre la hierba crecida que verás detrás de un árbol en la esquina noreste del parque.

5. Cuando el miembro de la resistencia lance una granada, espera en tu escondite a que pase la fase de Precaución y acércate luego a los escalones cercanos. Dirígete hacia el Norte y gira por la calle de la derecha. Tu objetivo estará admirando un póster de Minami Akina, pero reanudará su trayecto cuando tú te acerques.

6. Túmbate en la acerca de la derecha cuando pase el vehículo que patrulla, después sigue al miembro de la resistencia hasta el Distrito Centro Barrio (sigue en la página 76).

NORMAL SOLID, NORMAL NAKED Y FÁCIL LIQUID

Ocurre lo mismo que en Difícil Big Boss hasta ❻, pero hay menos soldados de las PMCs. En Fácil Liquid, además, no hay ningún vehículo que patrulle. Síguelo a cierta distancia hasta el Distrito NE Barrio (sigue en la página 78).

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

Este truco es para aquellos jugadores que pretendan terminar la sección del Barrio del Difícil Big Boss en un tiempo récord. Vete directamente al balcón que te hemos mencionado en ❷ y sube por la escalera del otro lado. Seda al soldado que está al final de la calle (del que hemos hablado en ❸) y esconde su cuerpo detrás de un coche cercano. Ahora ocúltate y espera a que llegue el miembro de la resistencia. Tomará una ruta totalmente distinta a la del Distrito Centro Barrio, sin pasar por el parque, y acabará regresando al camino "estándar" del punto del recorrido. Lee la página 76.

3. EUROPA DEL ESTE | DISTRITO CENTRO BARRIO

MK.17
7.62 X 51 MM
RACIÓN
GRANADA
COMPRES
DETONADORA

Una ruta alternativa para seguir al miembro de la resistencia es nadar entre los dos canales y permanecer sumergido para esquivar los focos. Sin embargo, si te detectan no podrás llevar a cabo maniobras CQC mientras estés en el agua.

Pese a que no encontrarás nada de vital importancia, puedes recoger algunos objetos útiles y munición en las calles de la ciudad. Como mover a Snake hasta cada uno de ellos puede resultar complicado, lo mejor que puedes hacer es recurrir a los servicios de un Metal Gear Mk.II disfrazado si ves algo por ahí que te llame la atención.

DIFÍCIL BIG BOSS

1 Ponte a gatear de inmediato y espera un momento. Si te apresuras asustarás a tu objetivo y esto te traerá problemas. Sal gateando y observa cómo nada por el agua. Lo cierto es que no hace falta que lo sigas porque él acabará volviendo a tu orilla en el siguiente puente. Espera a que el haz de luz pase de largo (tendrás que hacerlo en la parte trasera de la zona de sombras porque si te aproximas al borde corres el peligro de que los tripulantes del helicóptero te localicen) y acércate al nicho de la izquierda si necesitas un lugar en el que esconderte, o ve directamente hasta las sombras que están bajo el segundo puente. Sube las escaleras gateando, gira a la izquierda, cruza el puente y luego gira la primera a la derecha.

2 Acércate despacio al agujero en la pared que verás a la izquierda del segundo tramo de verjas cerradas. Activa el Metal Gear Mk.II con su función de sigilo. Haz que entre por la abertura (o, si lo prefieres, *antropomorfízalo*) y luego gira a la izquierda. Tendrás que dar una patada a la lata que está justo detrás de los dos soldados de las PMCs para quitarla de en medio. Intenta que quede en el lateral derecho de la calle desde tu posición de inicio. En cuanto hayas cumplido la hazaña, sigue hacia el Norte y dobla la esquina a la izquierda. Haz exactamente lo mismo con el segundo cubo que tienen detrás la siguiente pareja de soldados de las PMCs y desactiva después el Metal Gear Mk.II.

3 Detente unos segundos para que los soldados regresen a sus posiciones originales, luego vuelve a la calle. Gira a la derecha y avanza sigiloso por la acera hasta que veas al miembro de la resistencia. Gatea con cuidado por detrás de los soldados de las PMCs y sigue a tu objetivo hasta el Distrito NE Barrio.

ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

En los videojuegos a menudo la manera más efectiva de solventar un problema no es siempre la más divertida. En nuestro recorrido por el Distrito NO Barrio, te informamos de cómo puedes desplazar a un lado las dos latas con las que podría tropezar accidentalmente el miembro de la resistencia y evitar así que lo arresten. Si sigues nuestras pautas al detalle en esta área, te perderás la diversión. La primera lata es una prueba, pero cuando te encuentras con la segunda sin previo aviso, no puedes evitar soltar una risotada aunque sea entre dientes. Casi podrías imaginar al equipo de diseño de Kojima Productions riéndose mientras tú intentas salvar al miembro de la resistencia de esa segunda crisis de calamitosa torpeza…







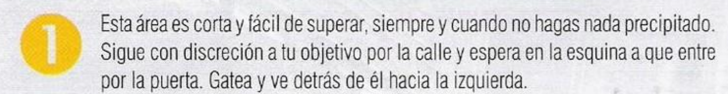

INSTRUCCIONES: INTERCEPTOR DE SEÑALES

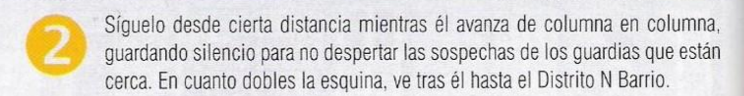
El Interceptor de señales solo funciona en esta parte del ***MGS4*** *y no te servirá de nada a partir de aquí. Su única función es la de resaltar la "zona" general en la que se encuentra el miembro de la resistencia en el menú de pausa del mapa. Merece la pena que te pierdas la primera vez que juegues y que no consultes nuestros mapas a menos que sea absolutamente necesario. No obstante, el Solid Eye es una herramienta mucho más útil en términos generales.*

ANEST. (.22)
7.62 X 51 MM
GR. HUMO
TALLARINES
.45ACP
RACIÓN
5.56 X 45 MM

Difícil Big Boss —— Normal Solid, Normal Naked y Fácil Liquid ——

DIFÍCIL BIG BOSS


1 Esta área es corta y fácil de superar, siempre y cuando no hagas nada precipitado. Sigue con discreción a tu objetivo por la calle y espera en la esquina a que entre por la puerta. Gatea y ve detrás de él hacia la izquierda.


2 Síguelo desde cierta distancia mientras él avanza de columna en columna, guardando silencio para no despertar las sospechas de los guardias que están cerca. En cuanto dobles la esquina, ve tras él hasta el Distrito N Barrio.

NORMAL SOLID, NORMAL NAKED Y FÁCIL LIQUID

1 El miembro de la resistencia está escondido a tu izquierda, al final de la calle. Túmbate boca abajo y gatea cuidadosamente por la calle hacia él y luego párate cuando lo veas cruzar por el paso de cebra. Una vez hecho, continúa con tu silenciosa persecución.

2 Gatea bajo el arco y gira a la derecha. Un helicóptero sobrevuela la plaza iluminando las sombras con su foco. Hay además unos cuantos soldados de las PMCs (aunque el número exacto depende del nivel de dificultad que hayas elegido). Permanece agachado tras los vehículos aparcados para que no te detecten.

3 Sigue al miembro de la resistencia por la siguiente calle hasta que gire a la izquierda, luego aguarda y vigila mientras él avanza sigilosamente detrás de dos soldados de las PMCs (nota: solo habrá uno en Fácil Liquid). Por desgracia, al estar tan concentrado en vigilarlos, no se da cuenta de que tiene un contenedor de metal a sus pies y tropieza accidentalmente con él. Esto le llevará a que lo arresten de inmediato.

Prepara la pistola Mk.2 en tu escondite y sigue los movimientos de los soldados de las PMCs. Tendrás que dispararles sendos tiros en la cabeza. Lo más recomendable es que neutralices primero al soldado que va en la retaguardia. Normalmente, el miembro de la resistencia correrá hasta unas escaleras cercanas y se esconderá durante un momento antes de proseguir con su ruta. No obstante, cabe la posibilidad de que tome la decisión equivocada y regrese a la plaza, donde lo arrestarán por segunda vez. Si esto llegara a ocurrir, tendrás que esperar a que se lo lleven y a que aparezca un nuevo miembro de la resistencia al que seguir.

(Si no eres un buen francotirador, siéntate tranquilamente mientras se llevan al miembro de la resistencia y, en cuanto el camino esté despejado, corre hasta el contenedor de metal y apártalo a un lado. Así, cuando llegue el segundo miembro de la resistencia, no volverá a cometer el mismo error que el primero).

4 Sigue al nuevo miembro de la resistencia hasta que llegue a la salida del Distrito N Barrio y llegaréis a vuestro último destino, en la zona del Barrio.

5. EUROPA DEL ESTE | DISTRITO CENTRO BARRIO



Todos los niveles de dificultad

Si intentas completar un recorrido "perfecto" (sin matar, sin dar la voz de alarma, sin usar objetos curativos, etc.) la siguiente sección del juego te va a resultar extremadamente complicada en los niveles de dificultad más altos. Si no tienes ya un doble cañón, deberías comprárselo a Drebin antes de salir de la zona. No es algo obligatorio, pero desde luego te sería de gran ayuda.

Si detienes al miembro de la resistencia acercándote a él por la espalda y apuntándole con el arma, quizá te entregue una melodía para iPod® cuando lo registres.

DIFÍCIL BIG BOSS

1. Espera a que el miembro de la resistencia salga del patio vestido con su improvisado aunque efectivo disfraz de soldado de las PMCs, síguelo después gateando. No podrás ir detrás de él por la calle principal así que tendrás que hacerlo por el camino de la derecha. Cruza la siguiente calle y súbete a la acera. Gatea hasta el lateral de la furgoneta blanca.

2. Hay un vehículo de las PMCs que patrulla en círculos por esta zona, así que espera a que pase antes de desplazarte sigilosamente hacia la derecha. Ten cuidado al doblar la esquina porque Snake tiene la costumbre de ponerse de pie cuando choca contra algo si está gateando y el hacerlo sería un error fatal. Gatea detrás de los dos guardias y ve por la acera de la calle que lleva hacia el Noroeste. Te aconsejamos que esperes tras un coche aparcado hasta que el vehículo que patrulla pase de largo por segunda vez.

3. Gatea subiendo la cuesta hasta el final de la acera y, cuando todo esté despejado, cruza al otro lado. Detente hasta que el vehículo que patrulla pase de largo por tercera vez, luego gira por la siguiente a la izquierda. Al doblar la esquina verás al miembro de la resistencia rodeado por tres soldados de las PMCs. Uno de ellos se marchará inmediatamente hacia la derecha; los otros dos acompañarán a tu objetivo hasta el final del callejón, donde un segundo se irá también hacia la izquierda. El último soldado desaparecerá por la derecha poco después.

4. Comprueba que el vehículo de patrulla está a una cierta distancia y luego sigue al miembro de la resistencia por la calle. En este punto no tendrás que preocuparte por los soldados de las PMCs porque no hay ninguno.

5. Al final del callejón párate un momento para escuchar si el vehículo de patrulla se acerca. Si no lo hace, cruza la calle gateando para seguir al miembro de la resistencia. Ten mucho cuidado cuando te acerques a la cima de la pequeña cuesta. Detente y espera cuando llegues a la altura de un tonel que está al lado de una señal. Hay un soldado de las PMCs que vigila en la calle lateral que está a tu derecha y su ruta, además, es muy corta. Sedarlo no es una opción porque su cuerpo se desplomará a plena vista, así que tendrás que cruzar en el momento justo. Quédate quieto hasta que pase el vehículo y luego espera a que el soldado te dé la espalda. Gatea inmediatamente cruzando la entrada. Tienes el tiempo justo para esconderte tres el siguiente edificio antes de que se gire en tu dirección.

6. Acércate hacia el final de la acera y luego espera quieto hasta que el vehículo de patrulla pase de largo por última vez. A partir de ese momento podrás cruzar la calle gateando y acercarte con seguridad hasta la calzada en cuesta. Cuando el miembro de la resistencia se quite el disfraz, síguelo hacia la izquierda para salir de la zona.

NORMAL SOLID, NORMAL NAKED Y FÁCIL LIQUID

Al igual que en el Distrito S Barrio, la ruta que elijas será idéntica a la del nivel Difícil Big Boss, aunque encontrarás menos guardias de las PMCs en los niveles más bajos. La mayor diferencia es que no te encontrarás con el vehículo de patrulla en 2 y que el soldado de 5 tampoco está. En Fácil Liquid incluso podrás cruzar gateando en lugar de tener que desviarte hacia la izquierda en 1 porque allí no hay ni un solo guardia.



Esta secuencia es parecida a la de Sudamérica, pero con una diferencia importante: Snake va montado en moto con lo cual su posición es estática. Esto implica que tendrás que escoger bien tus armas. Mantén pulsado L1 para apuntar y R1 para disparar como lo haces habitualmente. Al soltar el primero, la cámara vuelve a su posición por defecto, que normalmente está en el lateral de la moto. Cuando vuelves a pulsar L1, la cámara apuntará hacia el peligro más inminente, lo que sin duda te será de mucha ayuda. No tendrás acceso a la tienda de Drebin mientras estés subido en la moto, pero el disponer de munición ilimitada mientras dure el trayecto compensa con creces el inconveniente.

La persecución en moto se divide en tres fases y en cada una de ellas tropezarás con múltiples enemigos. Los vehículos con torretas serán los más peligrosos, aunque no debes subestimar a los grupos grandes de soldados de las PMCs o de Haven. En la tercera fase, Raging Raven te atacará con su ejército de Sliders. Todo el daño que consigas causarle en este momento se guardará al combate que libraréis después, de modo que merece la pena que la ataques directamente en cuanto tengas ocasión de hacerlo.

FLASH BACK: EVA

*Es un personaje fundamental en los acontecimientos de la Operación Snake Eater (**MGS3**). La misión secreta de EVA es hacerse con el control del Legado de los Filósofos y entregárselo al gobierno chino. Los vídeos que has visto te servirán para situar las cosas en su debido contexto.*



A PREPARACIÓN

Nota: esta sección del recorrido está dirigida a aquellos jugadores que no quieran matar. Si tú no estás en ese grupo, saca la artillería pesada (o al menos aquella que puedas manejar con una sola mano) y disfruta de la oportunidad de disparar indiscriminadamente. Los trucos de la izquierda deberían servirte para que llegues al final de esta secuencia espectacular.

En cuanto recuperes el control sobre Snake, prepara la pistola Mk.2, las granadas detonadoras y la escopeta de doble cañón (opcional, pero muy recomendable) munición de armas vórtice. Equípate también con una ametralladora si quieres ganar algunos PD extra quitándote de en medio a los Sliders en cuanto se involucren en la pelea. Aunque no es obligatorio que lo hagas. Hay dos cosas que debes saber antes de empezar. La primera es que con un dardo tranquilizante podrás sedar a un soldado de las PMCs o Haven durante esta secuencia. En segundo lugar tendrás que tener cuidado cuando lances las granadas detonadoras porque, a esa velocidad, podrías hacerle daño a Snake o a sus compañeros antes que a los soldados enemigos.

B PATIO DE LA IGLESIA

- Ésta es la parte más corta del viaje y también la menos complicada. No obstante, debido a la velocidad de la persecución, te recomendamos encarecidamente que no utilices las granadas detonadoras en ningún momento. Céntrate en quitarte de en medio a todos los soldados de las PMCs que puedas con los dardos tranquilizantes. Si lo consigues, probablemente recibirás, a lo sumo, un par de impactos.

- Una de las fases a tener en cuenta es el encuentro con el segundo Gekko. Ignora a las gigantescas máquinas de guerra y concéntrate en su lugar en neutralizar a los soldados de las PMCs que te aguardan justo delante. En cuanto te hayas librado de la mayoría (o de todos, si eres realmente bueno), examina al grupo que se acerca por la izquierda.

C RIBERA OESTE

- Hay varios soldados en la primera esquina. Lanza de inmediato una granada detonadora para neutralizar a unos cuantos y luego cambia a la Mk.2 o al doble cañón. Apuntando bien (o teniendo algo de suerte), dispara un par de veces cuando pases a su lado y quizá salgas completamente indemne.

- No te preocupes del vehículo de las PMCs porque no supone un peligro inmediato. Practica tu puntería eliminando al soldado Haven que aterrizará sobre el techo de la furgoneta.

- Cuando llegues a la calle de la Ribera, lanza una granada detonadora contra los vehículos que están a tu derecha. En cuanto EVA se gire a la izquierda, lanza otra granada detonadora hacia la izquierda de la barricada que tienes delante. La mayoría de los soldados de las PMCs llegarán por la callejuela y se reunirán en esa posición. Tuvimos mucho éxito cuando lanzamos más granadas detonadoras justo a sus pies, aunque los francotiradores expertos lo harán igual de bien con la Mk.2. No obstante, a esta distancia no podrás hacer mucho para librarte de los que manejan las torretas, pero nos hemos dado cuenta de que su puntería deja mucho que desear. Recarga tus armas rápidamente cuando EVA dé la vuelta a la moto.

- Y llegamos a la fase desagradable. Prepara la Mk.2 o el doble cañón. Cuando EVA salte entre los dos vehículos de las PMCs, tendrás que neutralizar al menos una de las torretas (aunque lo ideal sería que consiguieras inutilizar las dos) antes de que termine la secuencia a cámara lenta. Si no lo logras, recibirás muchos impactos. En cuanto la moto aterrice en el suelo, concéntrate en los operadores de las torretas (si es que todavía están conscientes) y luego en los soldados de las PMCs.

- Ya no habrá más paradas hasta que llegues a la siguiente zona, aunque las calles están abarrotadas de soldados Haven. Si has conseguido traspasar la segunda barricada con el Indicador de VIDA de Snake a la mitad más o menos (una hazaña complicada aunque no imposible), deberías poder llegar hasta el siguiente periodo de recarga de armas sin utilizar ninguno de los objetos de recuperación.

D RIBERA ESTE

- Los indicadores de VIDA y Psyche de Snake quedarán restaurados justo después del vídeo. Equípate con una ametralladora y dispara a todos los Sliders que puedas, mientras intentas acertarle a Raging Raven para que su salud caiga en picado. Si pretendes conseguir la marioneta secreta de Raging Raven, tendrás que atacarla con dardos tranquilizantes o con munición de armas vórtice.

- Al cabo de un rato adelantarás a un vehículo de las PMCs que te perseguirá. Usa el doble cañón para deshacerte del operador de la torreta.

- De aquí en adelante tendrás que alternar entre la ametralladora para disparar a los Sliders y la Mk.2 o el doble cañón para librarte de los soldados Haven y de los artilleros de las PMCs. Las granadas detonadoras no son aconsejables en esta fase porque te mueves a gran velocidad.

- Cuando llegues a la sección plagada de soldados Haven, usa solamente la Mk.2. Intenta neutralizar a todos los que puedas desde cierta distancia. La buena puntería será la clave de tu éxito.

- La última fase peligrosa ocurre cuando EVA gira a la derecha y se dirige hacia los dos tramos de escaleras. Usa la Mk.2 para dejar inconscientes a los soldados Haven cuando os acerquéis. Una vez hayas dejado atrás esta área, podrás enfundar tus armas y disfrutar de los fuegos artificiales.

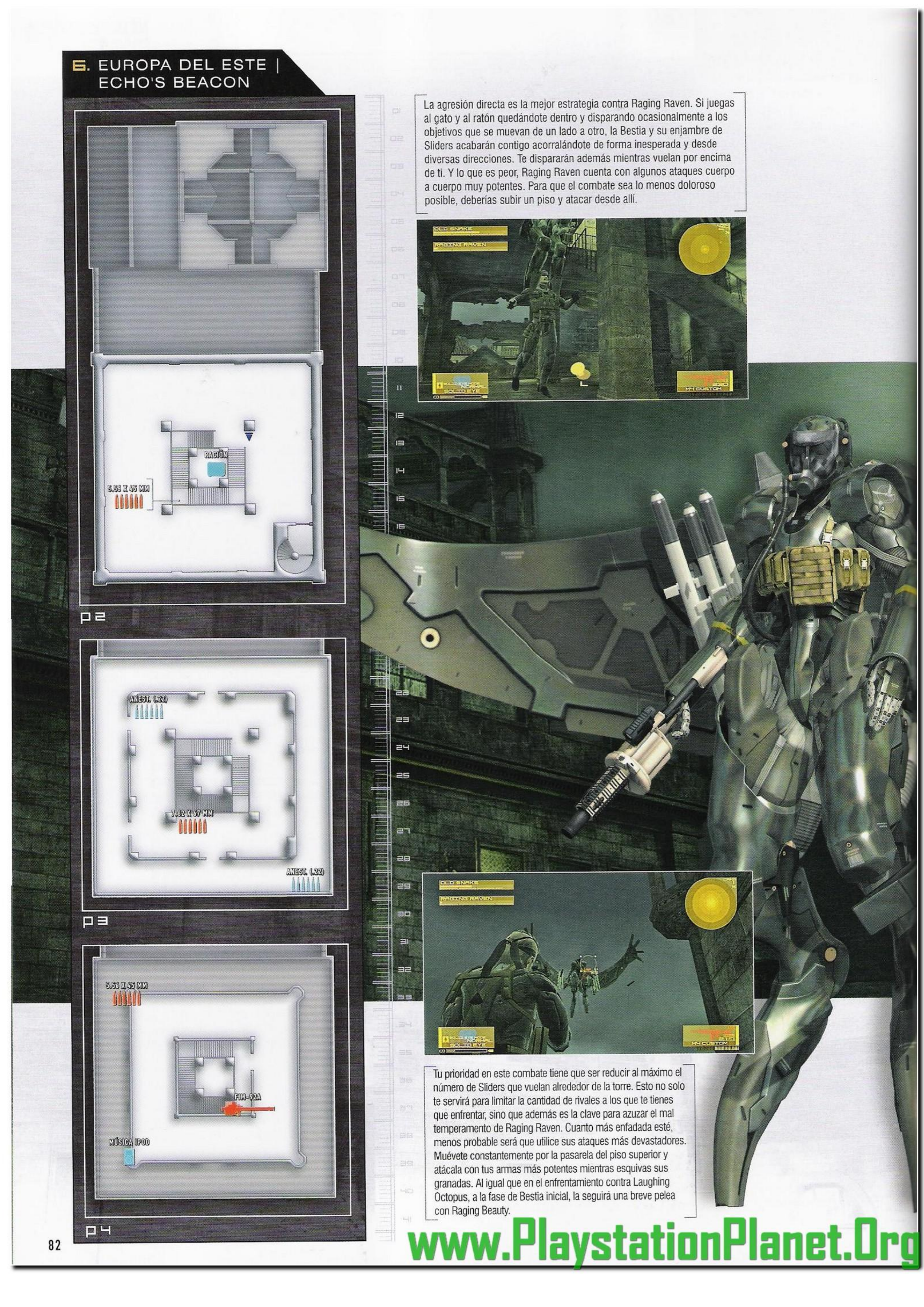
INSTRUCCIONES: SLIDERS

Aunque los hemos visto brevemente en el Primer Acto, los Sliders se convierten en enemigos contra los que puedes luchar durante esta persecución en moto, pero son además una parte fundamental del combate que tendrá lugar en la siguiente zona. En cualquier caso, no hace falta que dediquemos mucho tiempo a la cuestión táctica porque lo cierto es que son bastante fáciles de destruir. Suele ser suficiente que les dispares unos cuantos tiros certeros. Al igual que con otros enemigos no humanos, recibirás una bonificación de PD por cada uno que elimines.

Si quieres completar una recorrido perfecto después de haber jugado al menos una vez a *MGS4*, la condición de "no utilizar objetos curativos" convierte a esta divertidísima aventura en algo similar a una prueba. Superarla sin hacer uso de ni una sola ración es algo perfectamente posible, aunque muy complicado en el nivel más alto de dificultad. Los trucos que te ofrecemos giran en torno a la consecución de esta hazaña, pero existen otras triquiñuelas que no te contaremos aquí para no desvelar información importante. Las encontrarás en la página 170 del capítulo Extras.

III
<
DI





La agresión directa es la mejor estrategia contra Raging Raven. Si juegas al gato y al ratón quedándote dentro y disparando ocasionalmente a los objetivos que se muevan de un lado a otro, la Bestia y su enjambre de Sliders acabarán contigo acorralándote de forma inesperada y desde diversas direcciones. Te dispararán además mientras vuelan por encima de ti. Y lo que es peor, Raging Raven cuenta con algunos ataques cuerpo a cuerpo muy potentes. Para que el combate sea lo menos doloroso posible, deberías subir un piso y atacar desde allí.

Tu prioridad en este combate tiene que ser reducir al máximo el número de Sliders que vuelan alrededor de la torre. Esto no solo te servirá para limitar la cantidad de rivales a los que te tienes que enfrentar, sino que además es la clave para azuzar el mal temperamento de Raging Raven. Cuanto más enfadada esté, menos probable será que utilice sus ataques más devastadores. Muévete constantemente por la pasarela del piso superior y atácala con tus armas más potentes mientras esquivas sus granadas. Al igual que en el enfrentamiento contra Laughing Octopus, a la fase de Bestia inicial, la seguirá una breve pelea con Raging Beauty.

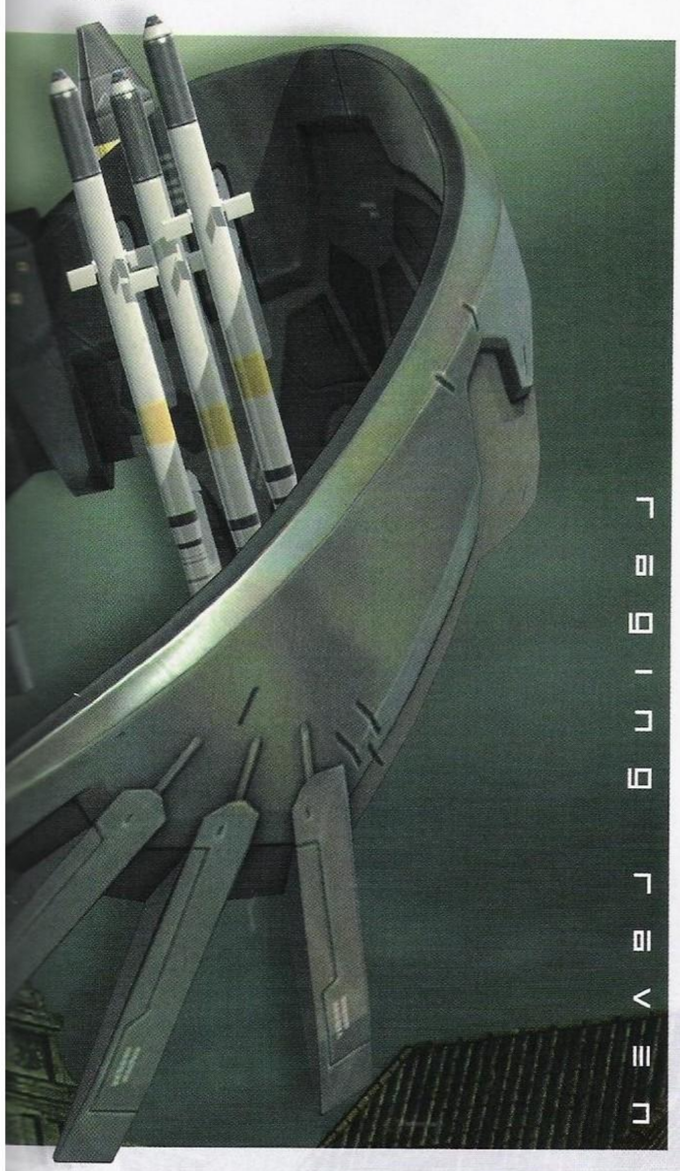
E

RAGING RAVEN

Preparación

- Si Snake adolece gravemente los impactos que haya recibido durante la secuencia de la moto, sitúalo debajo de las escaleras para que se recupere. Esta posición suele ser segura al inicio de la pelea. De hecho, podrás regresar aquí en cuanto tu Indicador de VIDA disminuya peligrosamente, aunque puede que sí te ataquen entonces.

- La elección de tus armas dependerá mucho de lo que quieras conseguir en esta batalla. Lo ideal sería que contaras con un fusil de francotirador (el Mosin-Nagant, por ejemplo, si lo que quieres es la marioneta secreta de Raging Raven) y un potente fusil automático que puedas utilizar contra los Sliders. Raging Raven tiene tendencia a esquivar, por lo que también deberías equiparte con algún explosivo que detone rápidamente. Nosotros no te lo recomendamos explícitamente, pero si planeas pasar algo de tiempo en los pisos bajos del edificio, deberías armarte con una escopeta (que podrías cargar con munición de armas vórtice) para obstaculizar el avance de la Bestia si ésta decide ir en tu busca.



Ataques

Si abordas este combate de la manera correcta, no tendrás que enfrentarte nunca a las maniobras más mortíferas del repertorio de Raging Raven. Deberías saber, sin embargo, que éstos son los ataques a los que tendrás que plantar cara si las cosas no salen como esperabas…

- Raging Raven le lanzará granadas a Snake si éste se encuentra en las pasarelas exteriores de la planta primera o de la intermedia. Destruirán muros de ladrillo enteros en cuanto impacten en ellos y Snake podría caer al vacío por aquellas áreas en donde ya no exista ninguna barrera. Pulsa Ⓐ para que vuelva a subir. Cuenta con otro ataque, aunque menos común, en el que lanza una ráfaga constante de granadas. Podrás esquivarlo corriendo y esperando a que se quede sin existencias.

- Raging Raven utiliza distintos tipos de granadas, incluyendo las paralizantes o incendiarias. Estas últimas podrían prender fuego a Snake. Si ocurre, rueda hacia delante para extinguir las llamas.

- Raging Raven y sus Sliders volarán regularmente por el interior del edificio si te quedas dentro. Si saben dónde se encuentra Snake exactamente, le lanzarán proyectiles. Si no consigues mermar el número de Sliders y cometes el gravísimo error de pasar mucho tiempo dentro del edificio, corres el peligro de que entren volando como un inmenso "enjambre".

- El ataque estándar de Raging Raven en el interior del edificio es lanzar una rápida ráfaga de granadas a Snake.

- En cuanto su Indicador de VIDA está por debajo del 75%, Raging Raven empezará a ejecutar ataques de "agarre" siempre que Snake esté en alguno de los dos pisos inferiores del edificio. Mueve Ⓛ para liberarlo. Si no escapas a tiempo, arrojará a Snake con todas sus fuerzas contra el suelo.

- Puede acontecer otro desenlace cuando Raging Raven agarra tres veces a Snake y lo ha estrellado contra el suelo al menos una. Si Snake no consigue escapar a tiempo, ella lo levantará por encima del edificio y lo tirará desde allí. Pulsa Ⓐ en el momento justo para que Snake se coja de alguna cornisa mientras cae. Si no lo consigue, morirá.

- Cuando oigas un pitido, acércate a una escalera. Si éste cobra intensidad, sube o baja por la escalera a toda prisa. Normalmente te librarás de la enorme explosión que suele limitarse a un área concreta.

Ayuda general

En el combate contra Raging Raven, el ataque realmente *es* la mejor defensa.

- Ábrete camino hasta el piso de arriba y prepárate para destruir a todos los Sliders que puedas. Esto enfurecerá a Raging Raven, lo que es muy positivo porque así evitarás que utilice sus peores ataques. Los Sliders que elimines serán reemplazados periódicamente por otros, así que tendrás que mermar sus filas de manera regular.

- A menos que tengas que meterte dentro para curarte o para esquivar alguno de sus ataques más explosivos, deberías intentar librar la mayor parte del combate en el piso de arriba. Dispara a Raging Raven cuando pase a tu lado para captar su atención. A partir de ese momento flotará y le lanzará granadas a Snake, pero son muy fáciles de esquivar. Tírate a un lado para librarte de la onda expansiva. Nosotros nos hemos dado cuenta de que lo mejor es estar continuamente en movimiento, disparándole y siguiéndola desde los laterales del edificio.

- Estate al tanto de dónde se encuentra Raging Raven y acribíllala con el arma que elijas. Los fusiles de francotirador son excelentes (tal vez consigas incluso dispararle un tiro a la cabeza aunque estés en movimiento), pero utilizar la Visión estándar en Tercera Persona te servirá también para acertarle en sus puntos más vulnerables.

- Si oyes a Raging Raven decir algo parecido a que se está calentando, significa que volará hasta el tejado de un edificio cercano para salir temporalmente de su unidad Slider. Pese a que suele lanzar granadas detonadoras para enmascarar su ausencia, intenta seguir su ruta de vuelo y averigua dónde aterriza. Dispárale con el fusil de francotirador en cuanto puedas. Como ese breve descanso le permite tranquilizarse, tendrás que ponerte a destruir a los Sliders rápidamente para renovar su furia.

Raging Beauty

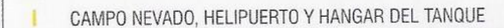
Al igual que en el combate con Laughing Octopus, tendrás que derribar a Raging Beauty, matarla o contenerla hasta que pase la fase del "mundo blanco" para concluir el combate. Si logras no matarla conseguirás el FaceCamo de Raging Beauty.

SECRETO: MARIONETA DE RAGING RAVEN

Si encontraste el muñeco del soldado rana en el Primer Acto y coleccionas las figuras secretas que consigues derrotando a cada una de las Bestias mediante técnicas no letales (consulta la página 66), encontrarás también la marioneta de Raging Raven en el piso de arriba durante la primera fase del enfrentamiento con Raging Beauty.

! Una manera rápida de bajar al piso inferior es saltando desde la cornisa. Pulsa ⊗ para que Snake deje de agarrarse y luego pulsa Ⓐ otra vez para que se coja a la cornisa de abajo mientras cae.

No importa cómo decidas acabar el combate porque recibirás de cualquier modo el potentísimo y versátil lanzagranadas MGL-140 en cuanto hayas acabado.



1 CAMPO NEVADO, HELIPUERTO Y HANGAR DEL TANQUE

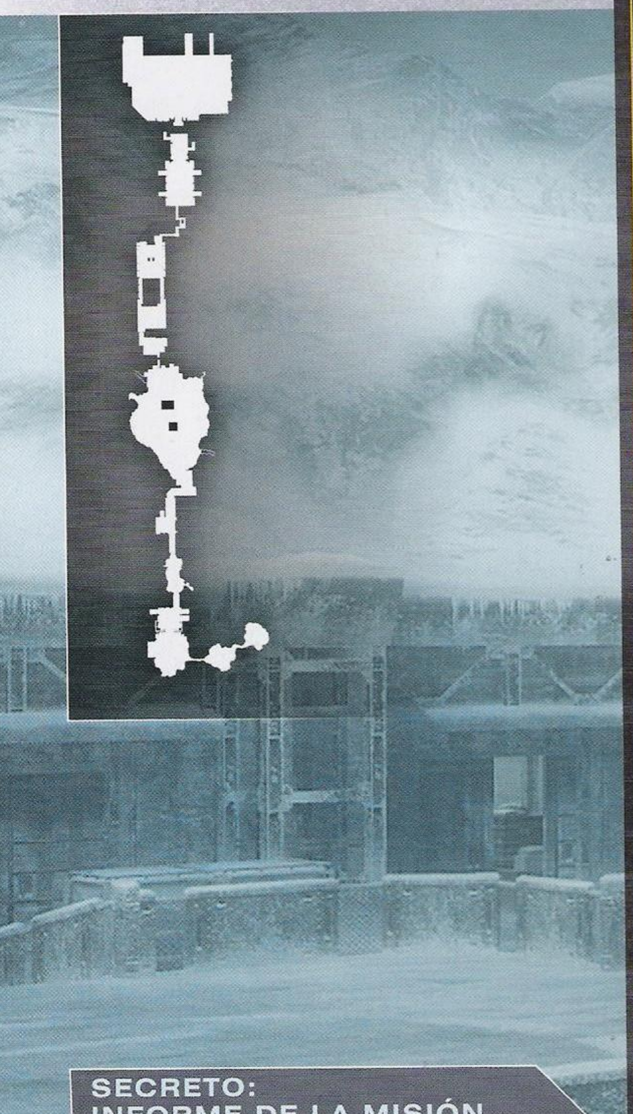
2 CAÑÓN Y ALMACÉN DE CABEZAS NUCLEARES

3 CAMPO NEVADO Y TORRE DE COMUNICACIONES

4 ALTO HORNO Y SALA DE FUNDICIÓN

5 BASE SUBTERRÁNEA Y TÚNEL DE SUMINISTRO SUBTERRÁNEO

6 ZONA PORTUARIA



SECRETO: INFORME DE LA MISIÓN

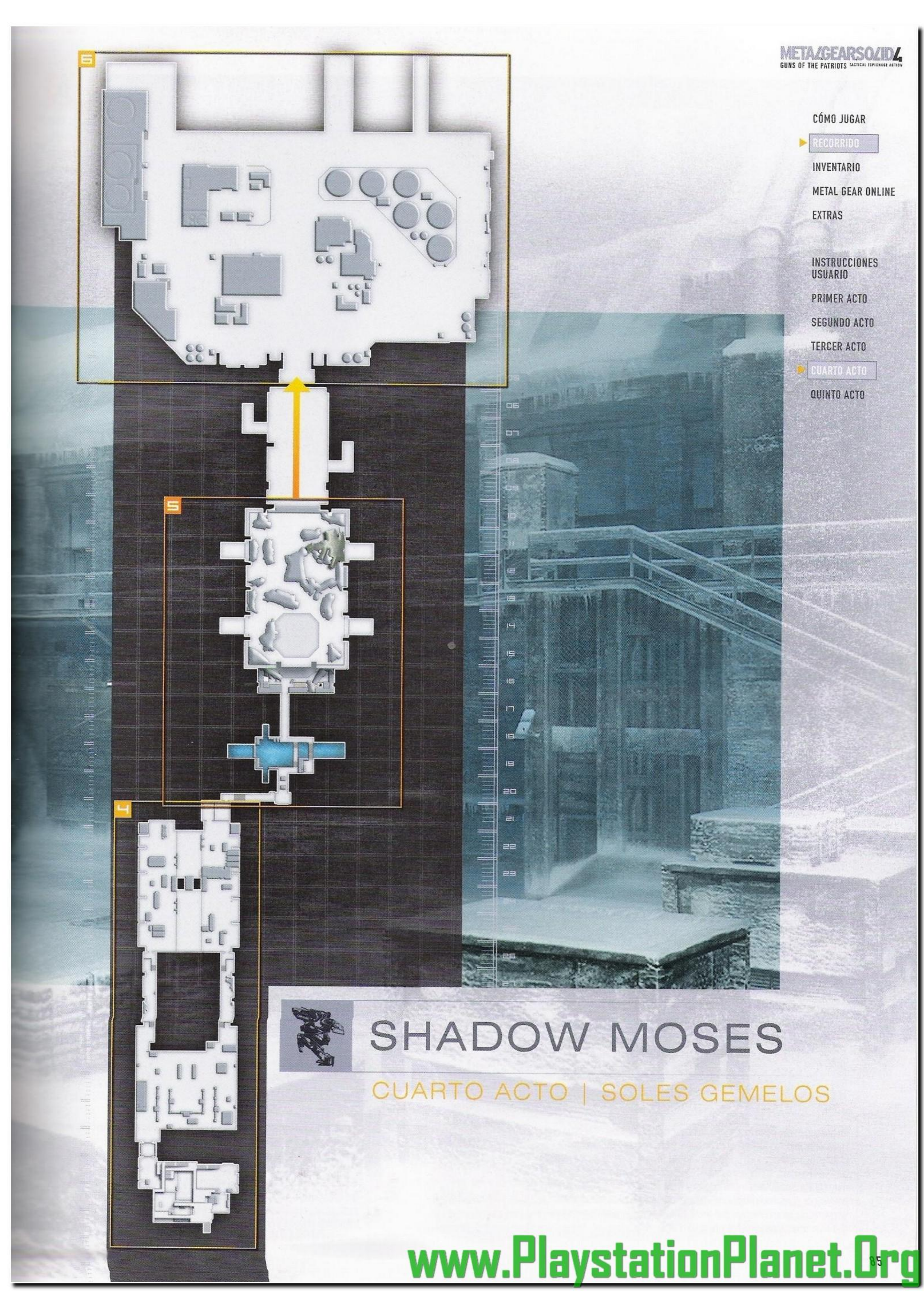
Suponemos que a estas alturas ya te conocerás el protocolo: cuando la pantalla de Informe de la misión cambie a un formato de cámara múltiple, toma el control de tu explorador mecánico pulsando (○). Metal Gear Mk.III sustituye a su desgraciado predecesor, pero su funcionalidad, controles y habilidades son las mismas. Encontrarás un Regain® y un poco de munición en la cubierta inferior. Una pila y una melodía de iPod® serán tus recompensas si te decides a subir.

3

2

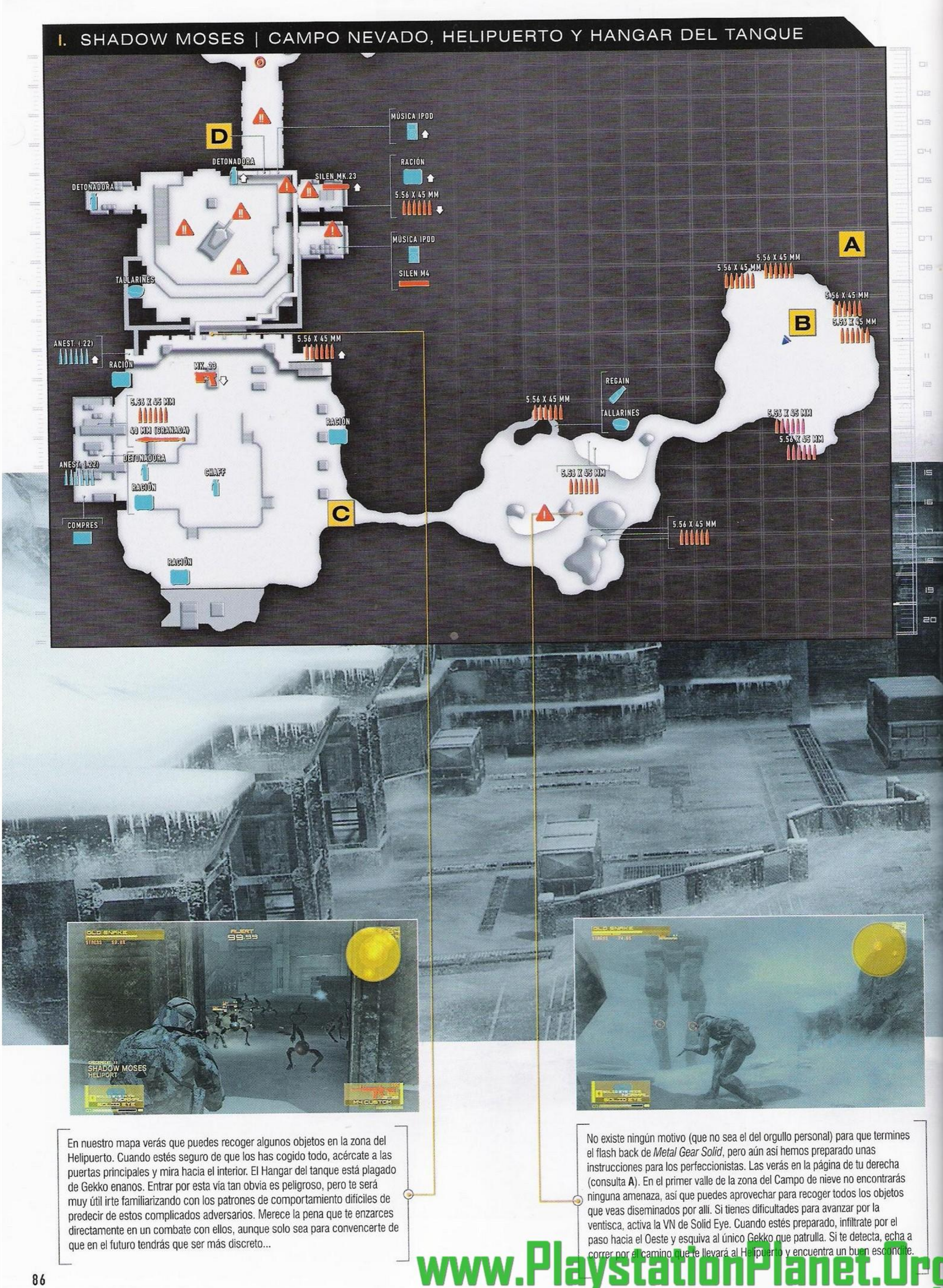
1

SHADOW MOSES | MAPA DE REFERENCIA



SHADOW MOSES

CUARTO ACTO | SOLES GEMELOS



En nuestro mapa verás que puedes recoger algunos objetos en la zona del Helipuerto. Cuando estés seguro de que los has cogido todo, acércate a las puertas principales y mira hacia el interior. El Hangar del tanque está plagado de Gekko enanos. Entrar por esta vía tan obvia es peligroso, pero te será muy útil irte familiarizando con los patrones de comportamiento difíciles de predecir de estos complicados adversarios. Merece la pena que te enzarces directamente en un combate con ellos, aunque solo sea para convencerte de que en el futuro tendrás que ser más discreto...

No existe ningún motivo (que no sea el del orgullo personal) para que termines el flash back de *Metal Gear Solid*, pero aún así hemos preparado unas instrucciones para los perfeccionistas. Las verás en la página de tu derecha (consulta **A**). En el primer valle de la zona del Campo de nieve no encontrarás ninguna amenaza, así que puedes aprovechar para recoger todos los objetos que veas diseminados por allí. Si tienes dificultades para avanzar por la ventisca, activa la VN de Solid Eye. Cuando estés preparado, infíltrate por el paso hacia el Oeste y esquiva al único Gekko que patrulla. Si te detecta, echa a correr por el camino que te llevará al Helipuerto y encuentra un buen escondite.

A

Desde tu punto de partida en esa secuencia increíblemente real del flash back o del sueño, dirígete hacia el Norte donde verás los focos de luz. Espera a que uno de ellos se aleje de ti y corre rápidamente tras él hasta las escaleras del Oeste. Ahora ve hacia el Norte, a las puertas principales cerradas. Trata de evitar la cámara de seguridad que apunta al Noroeste. En los niveles bajos de dificultad puedes aventurarte a pasar justo debajo de la cámara, pero si hay un guarda durmiendo allí tendrás que tomar una ruta más larga. Ve sigilosamente hacia el Este, pasando por debajo de la cámara de seguridad y sube con cuidado los escalones. Hay un guardia que patrulla en lo alto. En cuanto esté despejado, escóndete en el nicho que está a la derecha del foco y espera ahí hasta que el soldado llegue hasta tu posición. Síguelo después desde cierta distancia y gatea por el conducto de la ventilación que verás en el centro de la pasarela para salir. Cualquier cosa (incluyendo las fases de alerta y las muertes) que suceda durante la secuencia de sueño de *MGS1* no cuenta después en las puntuaciones que recibes al final de cada Acto

B

Abandona el primer valle gateando por la cuesta de tu derecha. Para a cierta distancia de la cornisa para observar al Gekko con el modo VN. La ruta de patrulla que sigue el guardia mecánico es muy complicada. Describe giros regulares para rastrear grandes áreas. El mejor momento para avanzar es cuando se desplace hasta el punto más distante de su ruta de patrulla. Deslízate por la ribera nevada y entra gateando por la pequeña abertura que verás entre las rocas. Esprinta cuando llegues al otro lado para alcanzar la cuesta Oeste que te llevará al Helipuerto.

SECRETO: CÁMARAS DE VIGILANCIA

Cuando te aproximes a la zona del Helipuerto, escucharás la canción "The Best is Yet to Come" si no hay ninguna fase de alerta en marcha. Si llegas a cualquiera de las dos viejas cámaras de vigilancia (una de ellas está al Oeste de la pista de aterrizaje para helicópteros, mientras que la otra está al Noreste, junto a los escalones) antes de que termine la canción, verás los dos vídeos "secretos" con posibles flash backs. Si te acercas a la segunda cámara, quédate quieto y espera a que Otacon termine su breve transmisión por radio antes de continuar porque, de no hacerlo, la secuencia tal vez no empiece. Ten en cuenta, sin embargo, que no verás más que un vídeo de las cámaras por visita.

INSTRUCCIONES: GEKKO ENANOS

No subestimes a estos pequeños centinelas. Pese a que no son muy fuertes individualmente, los Gekko enanos aplastarán a Snake si se reúnen en grupos. Forman potentes escuadrones cuando se activa la fase de alerta y, en menor grado, cuando hay una de Precaución. Se marcharán solo cuando estén seguros de que todo está despejado.

- *Su método de detección principal consiste en examinar una zona con un haz explorador azul. Da igual que Snake esté bien camuflado: si lo detectan con este rayo que todo lo ve, activarán la fase de alerta.*



A lo largo del Cuarto Acto te encontrarás con "flash backs" regulares de secuencias de audio sacadas de *Metal Gear Solid*. Si escuchas cada una de ellas hasta el final (sin pulsar START o desencadenar una fase de alerta), conseguirás una bonificación de 1.000 PD. Algunos se activan de forma automática, pero en otros casos tendrás que explorar un poco antes de encontrarlos. Verás flash backs "opcionales" en el centro de la pista de aterrizaje de helicópteros, en las puertas del Sur y dentro del conducto de ventilación superior en la zona del Helipuerto. En el Hangar del tanque encontrarás uno en la escalera.

C

En la zona de Helipuerto no hay atacantes, lo que te permitirá explorar y evocar recuerdos a partes iguales y sin correr el riesgo de que alguien dé la voz de alarma. Si te estás preguntando cómo puedes conseguir la ración que está en la esquina Noroeste, la respuesta es que tendrás que subir los escalones del Noreste, que llevan hasta la pasarela de arriba. Una vez allí, tendrás que volver hacia el Noroeste y rodar después por encima de la barrera para aterrizar en la plataforma de metal que está debajo. Al igual que en *Metal Gear Solid*, hay salas al Oeste y, aunque las puertas que conducen al área central estén cerradas, podrás llegar hasta ese lugar gateando por los pequeños huecos de las paredes que están a ambos lados.

Te sugerimos que subas por las escaleras hasta la pasarela superior y que gatees por el conducto de ventilación para infiltrarte en el Hangar del tanque. Ésta es la ruta menos complicada para llegar hasta la salida y además encontrarás una melodía para iPod® si escoges este camino.

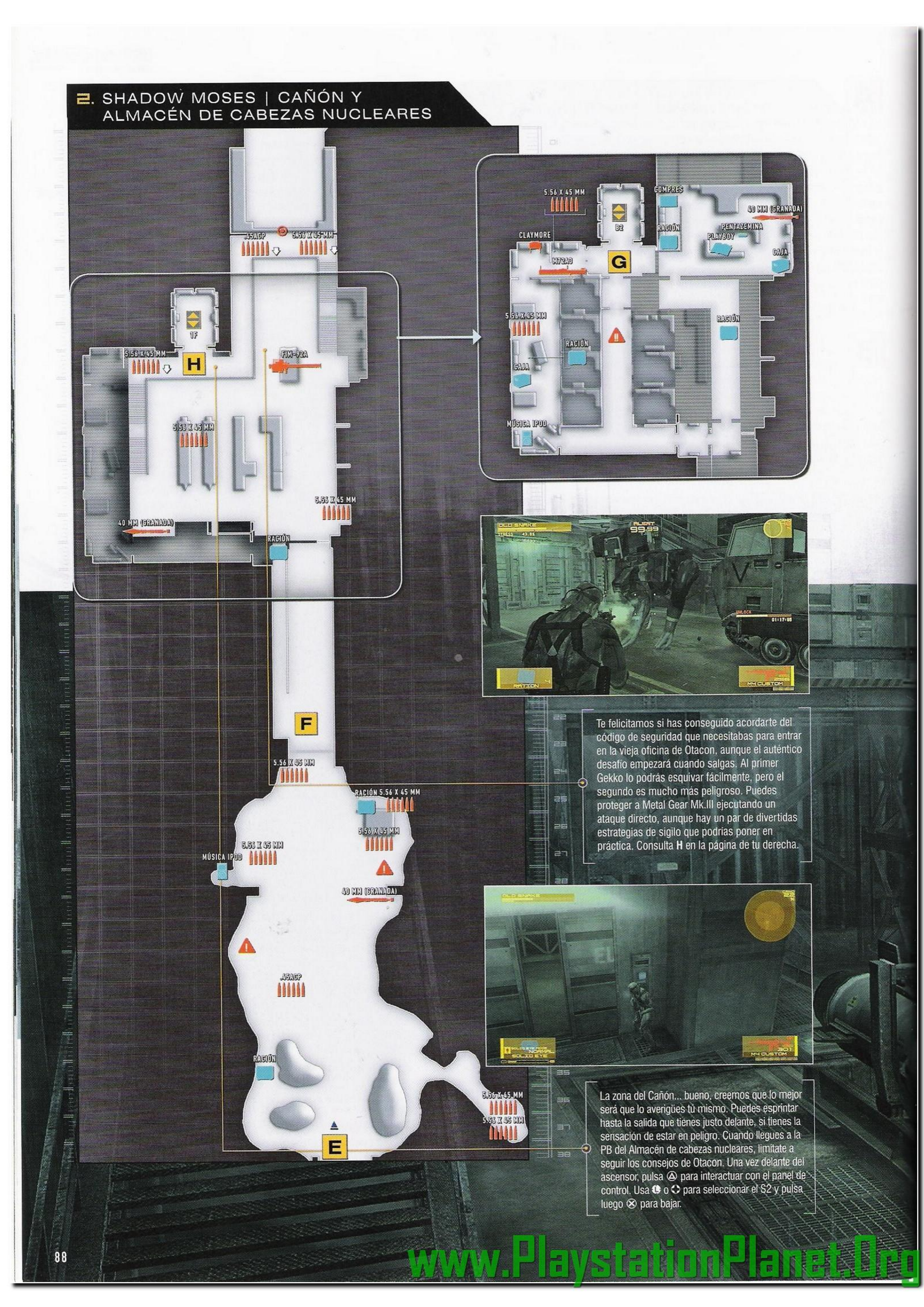
D

Pulsa △ para trepar y salir del conducto de ventilación, luego pulsa ⊗ para saltar hacia abajo en cuanto el Gekko enano que está en la esquina aparte su haz de detección. Camina agachado detrás del cercado de metal que se extiende desde la pared al final de la pasarela y espera ahí hasta que los tres Gekko enanos escaneen el área. Vigila el suelo y presta atención a los grupos de Gekko enanos que patrullan en torno al tanque en el centro del hangar. En cuanto no haya nada debajo, salta por encima de la barandilla y aterriza en el suelo. Gatea por el agujero que hay bajo las puertas, pero pégate a la izquierda para evitar que te detecten.

Espera en el túnel hasta que los haces de detección se queden en posición horizontal, luego anda agachado hasta el otro lado antes de que vuelvan a pasar.

- *Los Gekko enanos tienen un oído extremadamente agudo y responderán a los sonidos que consideren incongruentes como, por ejemplo, los de pisadas o de disparos. No obstante, su vista "básica" es bastante limitada, por lo que Snake podrá gatear o incluso andar agachado a una sorprendente cercanía sin alertarlos de su presencia.*
- *Llevan a cabo ataques cuerpo a cuerpo a corta distancia. Si ves que un Gekko enano rueda directamente hacia Snake, lo más probable es que su intención sea la de pegarle patadas desde abajo. Le saltarán además encima y le administrarán descargas eléctricas. Te librarás de ellos al instante si ruedas rápidamente hacia delante o mueves L en cuanto recibas la primera descarga eléctrica. Los Gekko enanos se autodestruyen cuando reciben daños críticos. Snake debe apartarse de ellos para que la onda expansiva no le perjudique.*
- *Los Gekko enanos van armados con pistolas. La GSR es la más común, aunque también te tropezarás con algunos que lleven la Five-seveN o, aunque muy rara vez, la costosa D.E.*
- *A los Gekko enanos podrás neutralizarlos disparándoles un dardo tranquilizante en uno de sus "brazos" o si les lanzas una granada detonadora. Son extremadamente sensibles a las granadas Chaff y se quedan paralizados en el sitio mientras está activo el efecto de interferencia.*

2. SHADOW MOSES | CAÑÓN Y ALMACÉN DE CABEZAS NUCLEARES



Te felicitamos si has conseguido acordarte del código de seguridad que necesitabas para entrar en la vieja oficina de Otacon, aunque el auténtico desafío empezará cuando salgas. Al primer Gekko lo podrás esquivar fácilmente, pero el segundo es mucho más peligroso. Puedes proteger a Metal Gear Mk.III ejecutando un ataque directo, aunque hay un par de divertidas estrategias de sigilo que podrías poner en práctica. Consulta **H** en la página de tu derecha.

La zona del Cañón... bueno, creemos que lo mejor será que lo averigües tú mismo. Puedes esprintar hasta la salida que tienes justo delante, si tienes la sensación de estar en peligro. Cuando llegues a la PB del Almacén de cabezas nucleares, limítate a seguir los consejos de Otacon. Una vez delante del ascensor, pulsa Ⓐ para interactuar con el panel de control. Usa Ⓛ o ✣ para seleccionar el S2 y pulsa luego ⊗ para bajar.

E

Si ya has completado el juego al menos una vez, sabrás lo que te espera por aquí. En caso contrario, intenta no leer lo que sigue a continuación por ahora. Confía en nosotros cuando te decimos que lo *sabrás perfectamente* cuando retomes la lectura de esta sección.

Probablemente puedas pasar por esta zona sin despertar a los Gekko. Gatea directamente entre ambos para lograrlo. No obstante, esto implica que no podrás recoger los objetos que encuentres en las cercanías, pero es un sacrificio ínfimo comparado con la posibilidad de culminar un recorrido sin que te detecten. Si uno de los Gekko se levanta, lo más aconsejable es que corras directamente hasta la salida de la zona porque cuentas con un breve periodo de tiempo antes de que inicie su turno de vigilancia.

F

Acércate a la puerta de atrás y utiliza el ascensor cuando se te indique. Recoge todos los objetos que encuentres por aquí antes de subir en el ascensor.

G

Dirígete hacia la antigua oficina de Otacon para activar el vídeo. En realidad, los números que teclees en la consola son lo de menos (consulta "Secreto: código de seguridad" para conocer más detalles). Cuando el Gekko llegue al pasillo, escóndete hasta que se aleje de Snake y luego deslízate detrás de él para alcanzar la entrada bloqueada de la oficina. Gatea por debajo de la mesa y hasta la siguiente sala. Sigue al ascensor cuando el Gekko no esté mirando y ponte de pie brevemente para pulsar el botón de llamada. Súbete al ascensor en cuanto llegue.

H

Ve hacia la puerta trasera para activar un breve vídeo. Cuando llegue el Gekko, destrúyelo o distráelo de alguna manera hasta que el Metal Gear Mk.III consiga abrir la salida. Si ve a Snake o al Metal Gear Mk.III, activará inmediatamente una fase de alerta, lo que no que no querrás que suceda si juegas al recorrido basado en el sigilo. Aunque evidentemente tienes la posibilidad de experimentar mucho por aquí, nosotros te sugerimos dos estrategias que funcionan a la perfección.

Opción 1: *"No temo a nada más que al gasto innecesario de PD".*
Anda agachado hasta el camión y espera pacientemente. Cuando el Gekko se mueva hacia el lado izquierdo de la furgoneta (con respecto a la posición en la que te encuentras), ve sigilosamente hacia la derecha y acércate a la fila de cajones tapados con mantas de lona. Pulsa ⊛ para que Snake se "pegue" contra ellos, luego pulsa R1 para que dé un puñetazo contra la superficie de los mismos. No hará mucho ruido, pero sí el suficiente como para que el Gekko se acerque a investigar. Sitúa la cámara de tal manera que puedas ver por qué dirección se acerca y luego anda agachado por la dirección opuesta para no tropezar con él.

Tendrás que repetir el proceso hasta que el Metal Gear Mk.III termine su tarea. No obstante, deberás "golpear" solo cuando el Gekko se gire para marcharse. Son unos minutos muy tensos, pero no te costará demasiado conseguirlo si te concentras en lo que tienes entre manos. Hemos usado esa pequeña fila de cajas en varias ocasiones y hemos descubierto que es el mejor sitio desde el que poder controlar la situación. Sin embargo, deberás encontrar un buen escondite contra el que el Gekko no pueda tropezar cuando en la cuenta atrás del reloj quede solo un número y esté, por tanto, a punto de llegar a cero. Verás un vídeo breve cuando la puerta se abra y, aunque Snake se queda paralizado en el sitio mientras acontece, el Gekko no. Si golpeas antes de tiempo, te descubrirá casi con toda seguridad.

Metal Gear Mk.III activará su función de camuflaje en cuanto se abra la puerta, así que solo tendrás que distraer al Gekko una vez más y luego avanzar cuidadosamente hasta la abertura.

Opción 2: *"Mira, tengo prisa, así que el precio es lo de menos".*
Esta estrategia es relativamente más sencilla y rápida, pero requiere que tengas suministros de C4 y un potentísimo lanzamisiles Javelin (por el que tendrás que pagar 15.000 PD para desbloquearlo). Anda agachado inmediatamente hasta el lado izquierdo del camión y coloca tres barras de C4 en el suelo. Avanza hasta la parte delantera del camión y espera. Cuando el Gekko pase de largo, anda agachado hasta la puerta por la que entraste antes y ponte a cubierto. Espera a que el Gekko esté encima del C4 y hazlo detonar entonces pulsando ◎. Recuerda que debes tener el C4 como arma "activa" para que la maniobra funcione. Cambia al Javelin y dispara inmediatamente al Gekko mientras está aturdido. No pierdas el tiempo: si vacilas aunque solo sea un segundo, puede que se gire y te vea. Un impacto certero te servirá para destruirlo por completo. Unos segundos después, Otacon y el Metal Gear Mk.III, de forma casi inexplicable, conseguirán desbloquear la puerta.

SECRETO: CÓDIGO DE SEGURIDAD

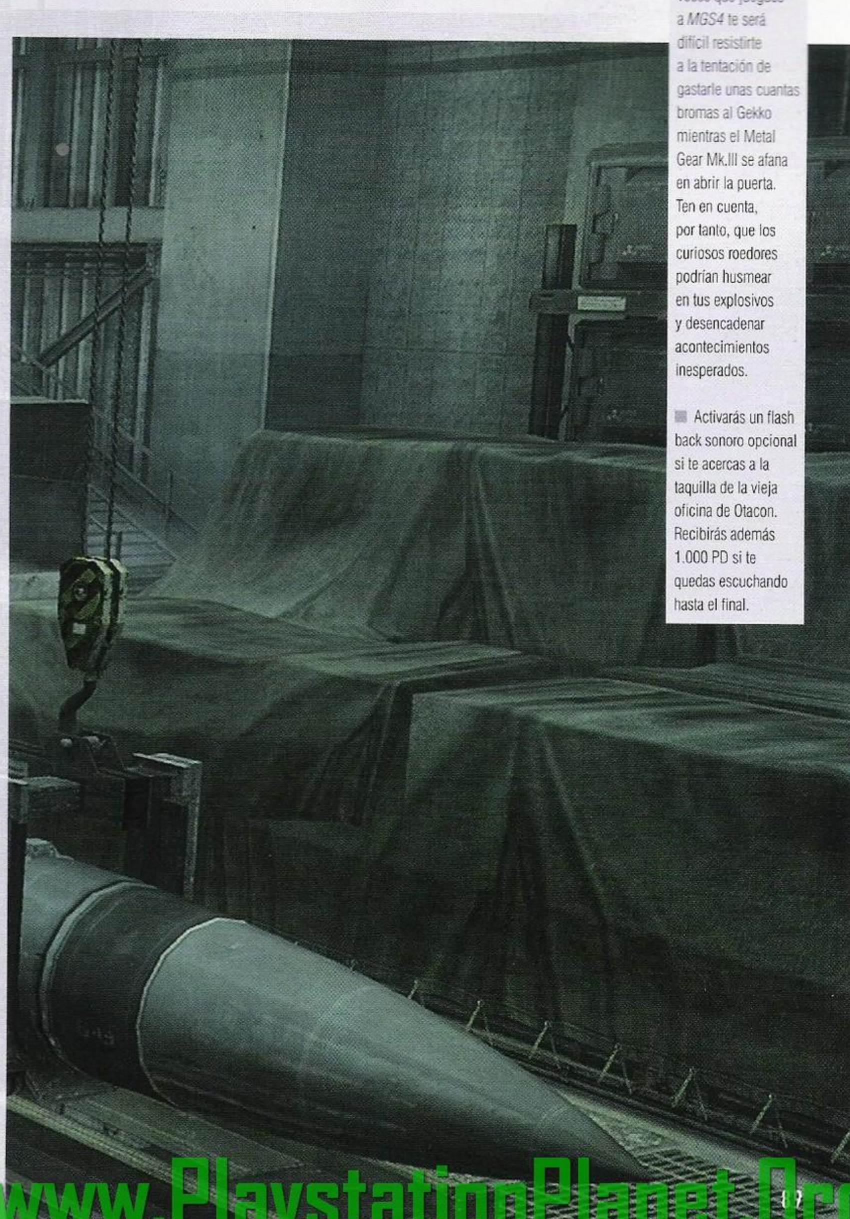
Hay dos vídeos diferentes que verás después de la secuencia en la que introduces el código de seguridad. Si tecleas la contraseña que te ha dado Otacon antes (suele ser 48273 en Difícil Big Boss), llegarás a un "buen" resultado; si te equivocas, disfrutarás de una divertidísima secuencia alternativa en la que un Snake muy avergonzado pierde una cantidad importante de Psyche. No obstante, si tecleas la contraseña 14893 (¿te resulta familiar?), escucharás una carcajada de Little Gray. Sin embargo, una vez haya terminado la secuencia, recibirás una bonificación de 100.000 PD.

SECRETO: PUERTA ELECTRIFICADAA

Cuando regreses de la antigua oficina de Otacon, tienes la posibilidad de utilizar un truco poco ortodoxo para librarte del Gekko del que hablamos en G. Activa el Metal Gear Mk.III con su función de camuflaje y dirígelo hacia el resplandeciente panel de control que verás a la izquierda del ascensor. Cuando estés justo delante, párate un momento y pulsa ⊛ en cuanto veas aparecer en pantalla el aviso. Además de destruir al Gekko instantáneamente, conseguirás también una bonificación de 5.000 PD.

SECRETO: LA SALA CERRADA EN EL HANGAR DEL TANQUE

Cuando Otacon consiga restablecer la energía en el recinto y tú hayas podido destruir o esquivar al Gekko en la PB del Almacén de cabezas nucleares, podrás desandar el camino hasta la zona del Hangar del tanque para entrar en la sala que antes estaba cerrada. Sube a la pasarela superior y luego dirígete al Este para llegar hasta allí. Dentro encontrarás una caja de silenciadores para el M4 personalizado y una melodía para iPod®.



! Aquí hay algo de lo que quizá no te hayas dado cuenta antes: los animales pueden activar trampas como las Claymore. Te lo hacemos saber porque suponemos que las siguientes veces que juegues a *MGS4* te será difícil resistirte a la tentación de gastarle unas cuantas bromas al Gekko mientras el Metal Gear Mk.III se afana en abrir la puerta. Ten en cuenta, por tanto, que los curiosos roedores podrían husmear en tus explosivos y desencadenar acontecimientos inesperados.

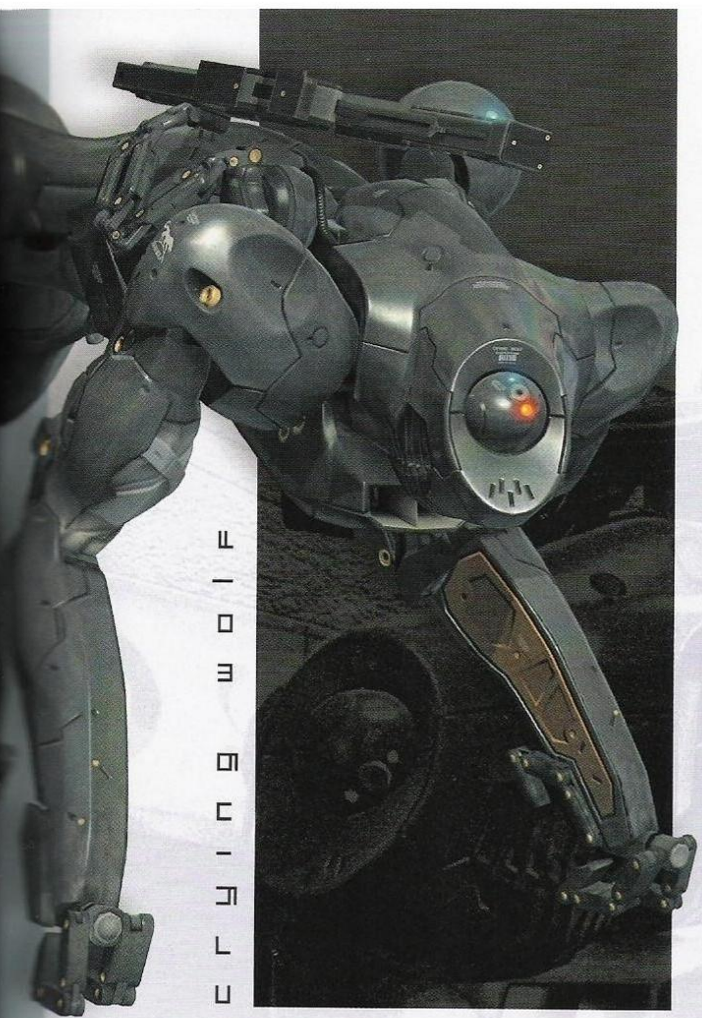
Activarás un flash back sonoro opcional si te acercas a la taquilla de la vieja oficina de Otacon. Recibirás además 1.000 PD si te quedas escuchando hasta el final.



3. SHADOW MOSES | CAMPO DE NIEVE Y TORRE DE COMUNICACIONES

Crying Wolf es única porque es capaz de "olfatear" a Snake cuando el viento le hace llegar su aroma. La ventisca hace que el viento cambie constantemente de dirección a lo largo de todo el combate. Echa un vistazo al radar de Solid Eye para comprobar en qué dirección sopla. El traje especial de Crying Wolf cuenta con el mismo escudo térmico que el OctoCamo de Snake, de modo que podrás ver su cabeza y hombros con la VN de Solid Eye cuando se prepare para disparar (ver en la imagen). Para luchar contra ella te aconsejamos que utilices fusiles de francotirador, aunque los explosivos te serán igual de útiles si se le ocurre acercarse a ti.

Los soldados Haven estarán por todas partes en esa zona: en las torres, tumbados boca abajo sobre la nieve, saltando de una posición a otra, etc. En cualquier caso, probablemente reaccionen ante los sonidos que les lleguen de tu enfrentamiento con la Bestia. La mayoría van armados con ametralladoras P90, pero algunos llevan también fusiles de francotirador. Si hay una fase de alerta activa puede que utilicen granadas detonadoras, lo que te resultará extremadamente desagradable si estás usando la VN. Crying Wolf acabará llamando a un nuevo grupo de soldados Haven si matas a todos los anteriores.



I CRYING WOLF

Preparación

- No podrás volver atrás cuando llegues al Campo nevado, así que recoge todos los objetos que encuentres en la zona Sur antes de continuar. Si la batería está baja deberías desactivar el Solid Eye y esperar dentro a que se recargue porque vas a necesitar la VN durante todo el combate.

- Al igual que en todas las demás peleas contra Bestias, la elección de tus armas dependerá mucho de cuáles sean tus objetivos. Si quieres conseguir la marioneta de Crying Wolf, escoge el Mosin-Nagant y la pistola Mk.2. Equípate con un fusil de francotirador si no quieres matar. Con el SVD, M82A2, VSS y M14EBR podrás infligirle graves daños cada vez que dispares con precisión. Aunque en los últimos dos casos, ganas fuerza y pierdes discreción. El M82A2 es el mejor, pero no es barato.

- No te olvides de equiparte con FaceCamo porque el camuflaje es sumamente importante en este combate.

Ataques

- Tu rival suele quedarse la mayor parte del combate en la misma posición, con el traje abierto para poder disparar con el Rail Gun. Una vez detecte a Snake a través de la vista, el oído o el olfato, empezará a disparar en cuanto lo tenga relativamente a tiro. Deberías saber que esconderte detrás de los árboles es inútil porque el potentísimo Rail Gun puede partirlos por la mitad muy fácilmente.

- Si haces esperar a Crying Wolf durante demasiado tiempo, puede que vaya en busca de Snake. Si ves de pronto que la cámara cambia intermitentemente al punto de vista de la Bestia es que estás en problemas. Cargará directamente contra él y, a menos que tenga el camino bloqueado, le soltará un zarpazo y lo tirará al suelo. Debido a este ataque perderás la mitad de su Indicador de VIDA si estás en Difícil Big Boss. En cuanto recuperes el control tendrás un segundo para lanzarte a un lado y esquivar así otro ataque de características similares.

- Crying Wolf tratará además de placar a Snake cuando pase corriendo junto a él. No te costará demasiado esquivar esta maniobra, aunque, al levantarte para alejarte lo bastante de ella, podrías llamar la atención de los soldados Haven que anden por allí.

- Crying Wolf tiene además la tendencia de lanzarle granadas a Snake cuando pasa junto a él. Cuentas normalmente con algo de tiempo para escapar andando agachado antes de que estalle. Si lo haces en esta postura evitarás sufrir daños y que te detecten.

Soldados Haven

- Crying Wolf no es especialmente difícil de vencer cuando está sola, pero es la presencia de los soldados Haven lo que convierte este combate en algo complicado, sobre todo si tu objetivo es no matar ni alertar al enemigo. Cuando están parados, verás a los soldados Haven como pequeños (aunque no por ello son menos peligrosos) puntos en el radar del Solid Eye. La ventisca no les permite ver bien en el Campo de nieve, así que podrás disfrutar de una ligera libertad de movimientos sin despertar sus sospechas. Probablemente ni siquiera cuando Crying Wolf te lance por los aires.

- Los soldados Haven acabarán poniéndose en pie cuando se les pase el efecto del dardo tranquilizante. Esto significa que no deberías quedarte en una misma zona durante mucho tiempo.

- Si los soldados Haven están lo bastante cerca, podrán oír los disparos de las armas sin silenciador a pesar de la ventisca. Para evitar que te detecten, neutraliza a todos los enemigos que estén próximos antes de disparar armas como el Mosin-Nagant o el SVD.

Ayuda general

- La clave para ganar esta batalla y lograr así un recorrido "perfecto" es tener paciencia. El Estrés de Snake aumenta porque tiene frío, pero eso no debe obligarte a actuar de forma precipitada porque, en realidad, cuenta con más tiempo del que crees.

- Procura mantenerte en el borde exterior del mapa siempre que te sea posible y gatea en todo momento, salvo en los que tengas que esquivar un ataque. De esta manera podrás evitar que te detecten más fácilmente, incluso aunque tu avance sea más lento. Las torres centrales te resultarán tentadoras, pero piénsalo: son *demasiado* obvias. Crying Wolf y los soldados Haven no son tontos.

- Neutraliza a cualquier soldado Haven que obstaculice tu avance, pero ignora a aquellos que no supongan una amenaza directa, sobre todo si te vas alejando de ellos.

- Lo ideal sería que estuvieras a favor del viento en todo momento, pero esto no siempre es posible. Por desgracia, la ventisca es muy caprichosa y habrá ocasiones en las que el viento le revele a Crying Wolf dónde te encuentras, justo en el momento en el que te acercabas a una posición perfecta desde la que disparar. No obstante, puedes evitar que ella te ataque disparando primero.

- En cuanto tengas a Crying Wolf a la vista, podrás dispararle hasta tres veces antes de que ella reaccione o dos si utilizas un fusil francotirador de repetición. Tendrás que estar muy atento visual y sonoramente a sus cambios de posición porque quizá ésta sea la clave gracias a la que consigas derrotarla sin recibir ningún daño o desencadenar una fase de Precaución. Cuanto antes aprendas a predecir dónde se colocará a continuación, más rápidamente obtendrás la victoria.

- Si Crying Wolf te ve, te huele o te oye antes o después de volver a ponerse su traje, tal vez avance ligeramente antes de aparecer para abrir fuego nuevamente. Reacciona rápidamente y podrás aprovechar la oportunidad para infligirle más daño antes de que se distancie más.

- Aunque sus movimientos dependen de varios factores, hemos notado que tiende a dirigirse hacia el Noreste cuando empieza el combate. Por lo que, si tienes el viento a tu favor, partirás con ventaja.

Crying Beauty y los resultados del combate

Ya sabes qué tienes que hacer contra Crying Beauty. Si la derrotas con armas no letales, obtendrás su FaceCamo y conseguirás también el Rail Gun independientemente de lo que ocurra. Hay múltiples objetos en esta zona (incluyendo el lanzagranadas XM25), así que merece la pena que te des un paseo por el área antes de marcharte.

SECRETO: MARIONETA DE CRYING WOLF

Después de derrotar a Crying Wolf en su forma de Bestia, quizá temas no encontrar su marioneta en una zona tan grande como ésta, pero no tienes de qué preocuparte. De hecho, la encontrarás justo detrás de tu punto de partida en cuanto empiece el combate con Crying Beauty.

Los cuatro lobos que se reúnen después del combate contra Crying Beauty, a menudo seguirán a Snake por la zona cuando localicen su rastro. No hagas nada que pueda molestarlos. Con estos perros casi sobrenaturales *no* deberías jugar.

Encontrarás "flash backs" sonoros opcionales en el área cuando hayas vencido a Crying Beauty. Están en los siguientes lugares: justo al Sur de tu punto de partida cuando termina el video (cerca de la esquina de la torre del Norte), al lado del helicóptero estrellado en el Noreste, en la pasarela inferior de la Torre de comunicaciones del Sur y en el "camino" cubierto de nieve al Sur del mapa.



Probablemente tendrás muchas ganas de probar el Rail Gun y en la Sala de fundición encontrarás algunos buenos objetivos: los Gekko y los Gekko enanos patrullan el lugar. No obstante, si te descubren la masacre será brutal, por lo que quizás deberías contentarte con lanzar una granada Chaff y que luego corrieras rápidamente hacia la salida si la situación se descontrola.

Un Gekko enano vigila la pequeña zona del Alto horno. Tu objetivo es llegar hasta el ascensor, pero tendrás que esperar un rato después de pulsar el botón de "llamada". Esta espera te resultará extremadamente incómoda si has desencadenado una fase de alerta. En un caso de emergencia, coloca estratégicamente unas cuantas granadas detonadoras para mantener a las hordas atacantes en jaque hasta que puedas huir.

J

Encontrarás objetos útiles y munición (sobre todo los proyectiles para el Rail Gun) en la pequeña zona del Alto horno, aunque de momento no deberías necesitarla. Hemos probado diversas rutas, pero la más directa es la que te proponemos a continuación. Dirígete hacia la pared del Oeste desde tu posición de inicio. Pégate contra ella y avanza lentamente por la estrecha cornisa hasta la siguiente pasarela.

Examina la ruta de patrulla de los dos Gekko enanos que verás justo debajo. Cuando avancen hasta lo alto de las escaleras cercanas, salta por encima de la barandilla que está junto a la columna de metal que sostiene la pasarela y pulsa ⊗ para caer. Es una gran caída, pero Snake no se hará daño. Si sincronizas bien tus pasos, nadie te detectará. Acércate después caminando agachado hasta el ascensor (no molestes al Gekko enano que está durmiendo fuera) y pulsa el botón para llamarlo. Súbete cuando llegue y ve al nivel S5.

K

Te encontrarás con un Gekko enfrente cuando salgas del ascensor, pero, por suerte, estará mirando en la dirección contraria. Aunque a primera vista no te parezca muy buena idea, ponte a gatear y ve directamente hacia él. Si te mueves sin hacer pausas podrás pasar sigilosamente junto a él e infiltrarte en el pasillo del lado izquierdo del mapa cuando gire a la derecha. Ten en cuenta, sin embargo, que tendrás que eludir el haz explorador del Gekko enano que está apostado en una pared próxima. Camina agachado durante la última parte de esta área.

L

Cuando llegues al sector Norte de la Sala de fundición, agáchate y avanza pero manteniéndote relativamente cerca de la pared Oeste. Pasa de largo con sigilo al grupo de Gekko durmientes y luego deslízate hacia la izquierda a la altura del haz explorador del compañero que está más alerta.

Espera un segundo cuando alcances el final de la maquinaria que tienes a mano derecha. Observa las rutas de patrulla de los tres Gekko enanos que están justo detrás. Realizan escaneos en tres direcciones: Oeste, Este (hacia la cinta transportadora) y Norte. Cuando rueden a la derecha, agáchate y dirígete a la pared del Norte, luego escóndete detrás de la maquinaria con ruedas.

M

Gatea hasta la cinta transportadora para observar al Gekko que patrulla: los bidones oxidados (y, además, explosivos) que hay a tu derecha te ocultan del Gekko enano. Mira hacia el punto en el que la cinta transportadora más alejada se encuentra con la pared Norte y verás un pequeño agujero en la barrera del otro lado. Ve hacia allí. Espera a que el Gekko se gire, súbete después a la cinta transportadora y avanza agachado para llegar hasta el lado contrario. Dispones aproximadamente de quince segundos antes de que vuelva a darse la vuelta y te vea. Hay tres Gekko enanos en el otro lado, así que salta y túmbate boca abajo cuando llegues hasta ahí. Por desgracia, a veces detectarán a Snake cuando aterrice en el suelo. Sin embargo, la mayoría de las veces se alejarán rodando de tu posición, lo que te dará libertad para andar agachado directamente hasta la salida (a tu izquierda) si se dirigen hacia el Sur. Ten cuidado con el Gekko enano que escanea la zona afuera y asegúrate de no pasar por allí cuando salgas.

■ Ten presente este gran truco: como los Gekko son "cyborgs", porque cuentan con componentes biológicos y mecánicos, tienes la opción de sedarlos. Dispárales unos cinco dardos Mk. 2 en las piernas (o como mínimo dos o tres en las "rodillas") y caerán de espaldas retorciéndose y pataleando hasta que logren recuperar el control de sus piernas entre veinte y treinta segundos después.

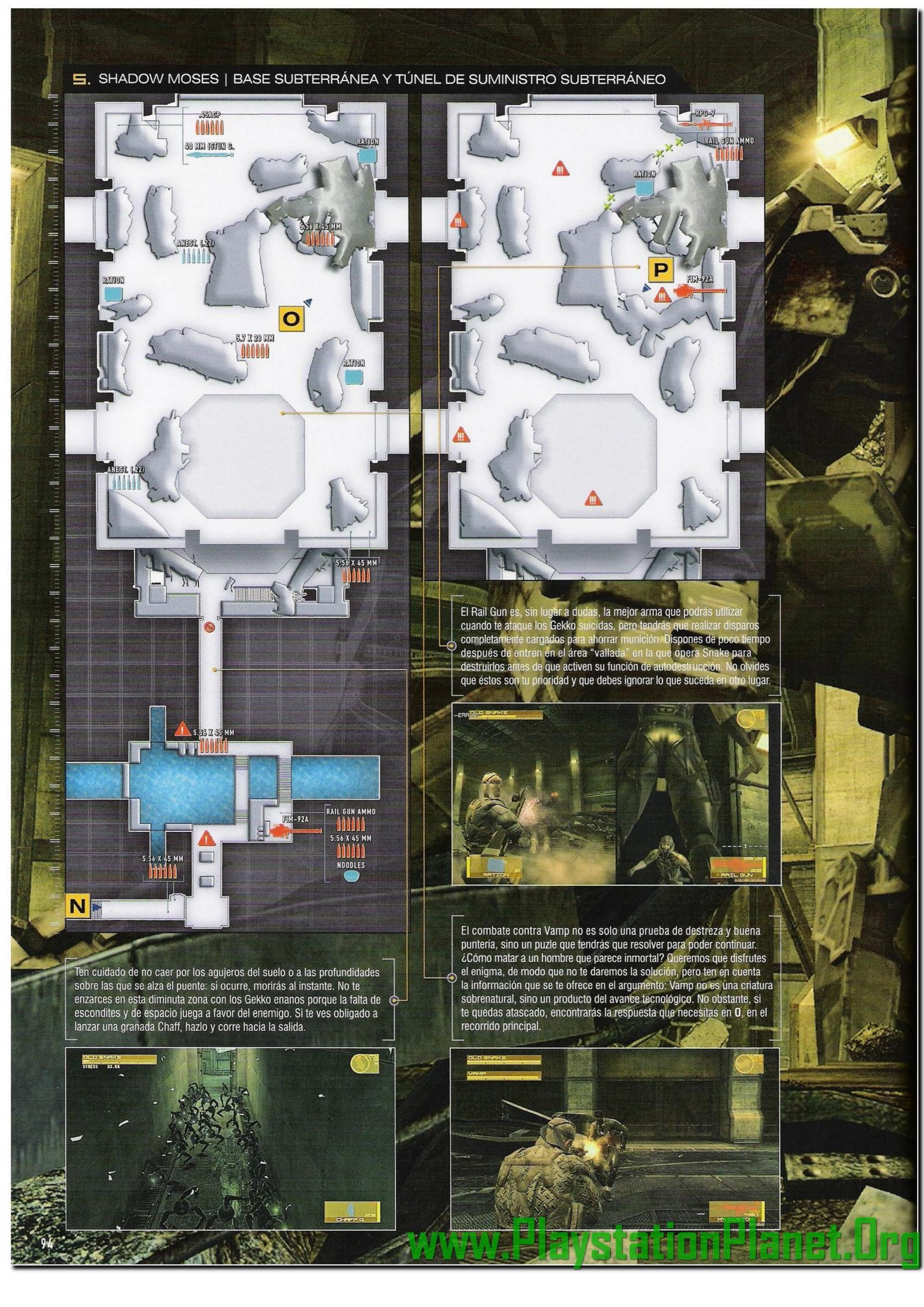
■ Si no hay una fase de alerta en marcha, escucharás otro flash back sonoro cuando subas al ascensor entre las zonas del Alto horno y la Sala de fundición.





ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

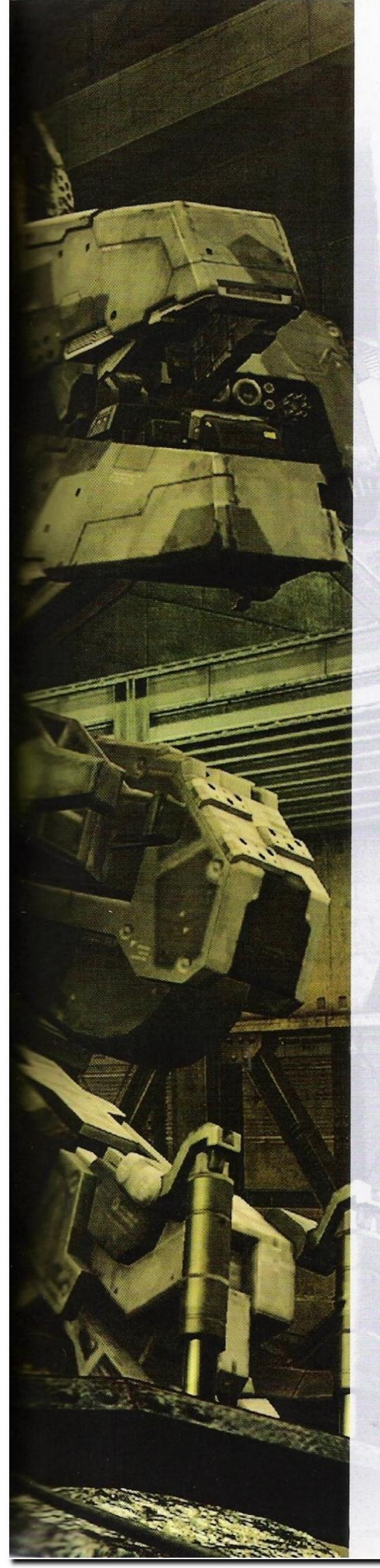
Seguir la ruta por el extremo Este de la Sala de fundición te resultará bastante más complicado y no estamos seguros de que la caja de municiones para el Rail Gun y las otras cuatro baratijas merezcan que corras un riesgo semejante si intentas que no te detecten. Esta ruta está bloqueada hacia el extremo Noreste, por lo que tendrás que trepar hasta la cinta transportadora y deslizarte entre uno de los dos agujeros de la gran máquina o avanzar hasta el Oeste y, desde allí, seguir nuestro recorrido. Guarda tu avance en el punto de control y, si ves que la situación se complica demasiado, reinicia la partida.



El Rail Gun es, sin lugar a dudas, la mejor arma que podrás utilizar cuando te ataque los Gekko suicidas, pero tendrás que realizar disparos completamente cargados para ahorrar munición. Dispones de poco tiempo después de entren en el área "vallada" en la que opera Snake para destruirlos antes de que activen su función de autodestrucción. No olvides que éstos son tu prioridad y que debes ignorar lo que suceda en otro lugar.

El combate contra Vamp no es solo una prueba de destreza y buena puntería, sino un puzle que tendrás que resolver para poder continuar. ¿Cómo matar a un hombre que parece inmortal? Queremos que disfrutes el enigma, de modo que no te daremos la solución, pero ten en cuenta la información que se te ofrece en el argumento: Vamp no es una criatura sobrenatural, sino un producto del avance tecnológico. No obstante, si te quedas atascado, encontrarás la respuesta que necesitas en **O**, en el recorrido principal.

Ten cuidado de no caer por los agujeros del suelo o a las profundidades sobre las que se alza el puente: si ocurre, morirás al instante. No te enzarces en esta diminuta zona con los Gekko enanos porque la falta de escondites y de espacio juega a favor del enemigo. Si te ves obligado a lanzar una granada Chaff, hazlo y corre hacia la salida.



N

Esta diminuta zona podría parecerte una dura prueba en la que se examina tu capacidad para infiltrarte en Difícil Big Boss. Por suerte, éste es el tipo de desafío que pasaría a formar parte de la categoría "fácil cuando sabes cómo hacerlo". Espera a que el Gekko enano que está vigilando escaneé la corta pasarela que hay en el lado Sur del mapa (justo delante de tu punto de partida), luego acércate hasta las barricadas. Detente mientras escanea el puente y gatea luego hasta los escalones cuando avance. A continuación se quedará justo delante de la salida. Cuando ruede hacia la derecha, espera a que el haz explorador más cercano se aparte del puente y luego anda agachado rápidamente hacia la puerta, pegándote contra la pared más alejada cuando llegues. Cuentas con poco margen de error, de modo que lo recomendable es que guardes tus progresos antes de empezar.

Si eres lo bastante valiente como para intentarlo, regresa sobre tus pasos cuando el Gekko enano que patrulla vuelva hacia el puente. Aprovecha entonces para recoger los objetos que quedaron en lo alto de las escaleras. No obstante, tendrás que vigilar atentamente a los tres Gekko enanos antes de correr hacia la salida, aunque la ruta de regreso es mucho más sencilla.

O VAMP

En cuanto descubras cuál es el secreto de Vamp, el combate se acortará y te resultará relativamente sencillo vencerlo. Si ésta es la primera vez que te enfrentas a él, disfrutarás más si resuelves tú mismo el acertijo. Te revelamos cómo finalizar el enfrentamiento después de los trucos, así que aparta la mirada si no quieres que te arruinemos la sorpresa.

Trucos generales

- Los fusiles automáticos, las metralletas y ametralladoras son la clave de este combate. Vamp es extremadamente rápido y ágil, y tiende a subirse sobre los montones de desechos diseminados por toda la zona. Dispara ráfagas cortas cuando esté lejos para aumentar tu precisión y más sostenidas a medida que se acerque.
- Te aconsejamos que no utilices ni las escopetas ni la artillería pesada (lanzagranadas, etc.) porque Vamp cuenta con un ataque que generalmente solo lleva a cabo cuando se le derriba mediante una de estas violentas explosiones. Empezará a girar en el lugar donde haya caído y le arrojará dos o tres cuchillos a Snake. Éstos son sumamente difíciles de esquivar y el daño que podrías infligirle con este tipo de armas no compensan el que sufrirías tú a cambio.
- Los ataques cuerpo a cuerpo de Vamp son extremadamente dañinos cuando aciertan en el blanco, pero no te será difícil esquivarlos con un poco de práctica. Cuando lleve a cabo su ataque de salto, deja de pulsar L1 y corre hacia la izquierda o la derecha para esquivarlo. Rueda hacia los lados en el último momento para esquivar sus patadas o cuchilladas mortales a gran velocidad.
- Si te lanza sus cuchillos, corre y tírate de cabeza hacia los lados para esquivarlos. También puedes dispararlos a pleno vuelo si eres lo bastante rápido y preciso (o si tienes mucha suerte), aunque ya te puedes ir haciendo a la idea de que recibirás algunos daños de este tipo a lo largo del combate. Te puede resultar útil activar temporalmente la función de Apuntar Auto durante el enfrentamiento.

El golpe de gracia

Cuando el Indicador de VIDA de Vamp esté a un cuarto de la última barra, dispara solo cuando corra hacia ti. La maniobra es vital: si se cae mientras esté de pie sobre un montón de desechos o en el Metal Gear REX, tendrás que empezar de cero después de que se haya regenerado. Corre hacia él cuando esté en el suelo y prepara la jeringuilla. Sustituye tu arma actual por la jeringuilla (pulsando R2 o manteniéndolo pulsado y desplazándote hasta la ranura vacía). En cuanto se ponga en pie, pulsa R1 para agarrarlo con una maniobra CQC desde atrás. Pulsa △ a continuación para inyectarle el contenido de la jeringuilla. Sí... es así de sencillo.

■ Si intentas culminar un recorrido "perfecto", el requisito de "no utilizar objetos curativos" se convierte en un tormento cuando no puedes restaurar tu Indicador de VIDA entre los combates contra Vamp y los Gekko suicidas. Pero no te preocupes porque no todo está perdido. Conseguirás recuperar parte de la salud de Snake si te agachas entre las oleadas de Gekko. Si ya has completado el juego al menos una vez y has recibido las recompensas especiales por conseguir el muñeco del soldado rana y las marionetas de las Bellas, el enfrentamiento contra Vamp no te resultará tan complicado...

P GEKKO SUICIDAS

Este combate pondrá a prueba tu mejor puntería. No obstante, los trucos que te ofrecemos a continuación deberían ayudarte a derrotar a los Gekko suicidas sin demasiadas complicaciones.

- Usa el Rail Gun exclusivamente para librar este combate, pero dispáralo solo cuando esté completamente cargado. El nivel de carga lo podrás ver en la esquina inferior derecha, debajo del icono del arma o en la diana que aparece cuando apuntas en el modo FPS. Un disparo cargado al máximo te servirá para destruir al Gekko al instante. Si además tienes la suerte de que se pongan en fila, podrás destruir a más de uno a la vez.
- Disparar el Rail Gun antes de que se cargue por completo es un malgasto absurdo de la munición. Incluso aunque no hayas recogido munición por el camino, las treinta balas que te tendrían que haber quedado después del enfrentamiento contra Crying Wolf son más que suficientes para esta pelea. No obstante, si andas algo escaso de suministros, tienes la opción de correr bajo el Metal Gear REX para encontrar una caja con quince balas más. Si necesitas más tendrás que visitar la tienda de Drebin.
- Al igual que en otros enfrentamientos, el control de masas es crucial. Carga el Rail Gun en todo momento, incluso aunque no haya objetivos a la vista. Dispara solo a los Gekko cuando estés seguro de que darás en el blanco. No te equivoques demasiado o te acorralarán.
- Muévete constantemente para esquivar los proyectiles disparados por los Gekko. Agáchate y utiliza los desechos para cubrirte: no hace falta que estés a la vista mientras se carga el Rail Gun.
- Si consigues eliminar rápidamente a los Gekko, podrás ver el combate entre Raiden y Vamp en la mitad derecha de la pantalla. Aparta un minuto la vista de tus objetivos para observar el enfrentamiento en "tiempo real". Por cierto, y merece la pena que intentes disparar a Vamp cuando lo tengas a tiro solo para escuchar la reacción de Snake...



Mientras no pases mucho tiempo en una zona despejada y te mantengas a una distancia prudente de tu enemigo, el combate contra el Metal Gear RAY no será excesivamente complicado. El mejor consejo que podemos darte es que cambies constantemente de arma porque la mayoría se sobrecalienta o necesita que la recargues. Cuando hayas terminado con la tercera, la primera debería estar ya a punto para que la utilices de nuevo.

La huida por la zona lineal del Túnel hacia fuera es la oportunidad perfecta para liberar un poco de estrés contra esos Gekko enanos eclipsados por el poderío del Metal Gear REX. Un solo disparo de la ametralladora pesada bastará para liquidarlos inmediatamente. No obstante, deberás evitar que este arma se sobrecaliente pulsando rápidamente R1 para disparar en lugar de mantenerlo pulsado constantemente. Es recomendable que mantengas pulsado L1 en todo momento para desplazar al Metal Gear REX en modo FPS.

Q

El temporizador sugiere que tienes que escapar a gran velocidad, pero lo cierto es que dispones de un margen relativamente generoso. Tranquilo, cuentas con el tiempo suficiente para llegar hasta la salida a salvo. Esto convierte al Túnel hacia fuera en un lugar estupendo en el que conseguir Puntos Drebin. Hay ciertas áreas a las que los Gekko accederán constantemente a través de puertas laterales. Te encontrarás con la primera en lo alto de la cuesta, justo frente a tu punto de partida. Ponte en posición fuera y destruye a tantos Gekko como puedas hasta que queden solo dos minutos en el reloj. A continuación dirígete hacia la salida y elimina a todos los enemigos que te encuentres por el camino. Utiliza esta estrategia y llegarás hasta el pasillo de salida con unos diez segundos de sobra. En cualquier caso habrás ganado hasta 100.000 PD por tus esfuerzos.



R METAL GEAR RAY

Incluso en los niveles más altos de dificultad, el interesantísimo combate contra el Metal Gear RAY no debería suponerte un gran desafío si tienes en cuenta lo que te vamos a explicar a continuación.

- Enfrentarse al Metal Gear RAY en un espacio abierto en el nivel Difícil Big Boss es un suicidio. No obstante, si te mueves por la esquina Suroeste detrás del edificio (indestructible), encontrarás siempre un lugar en el que ponerte a cubierto. Esta estrategia cuenta además con otra ventaja: tu enemigo puede atacarte solo desde dos rutas diferentes. Intenta salir, pero solo parcialmente, de tu escondite para disparar porque te será mucho más fácil esquivar sus ataques si te escondes en un lugar seguro.
- Los ataques con misiles de tu rival son extremadamente poderosos pero fáciles de esquivar si te ocultas detrás del edificio o si disparas cohetes individuales con la ametralladora pesada. El láser de chorro de agua es también muy fuerte, pero si lo utilizas no podrás permanecer a cubierto. Ya sabes que las ráfagas de la ametralladora son muy potentes, aunque el ataque más peligroso del Metal Gear RAY es, sin duda alguna, su embestida. No obstante, si sigues nuestros consejos y juegas al gato y al ratón alrededor de la estructura del Suroeste, no tendrás que preocuparte mucho por ella.
- En caso de que por desgracia el RAY se acerque hacia ti a una velocidad vertiginosa, mantén L en horizontal y pulsa ⊗ para esquivar hacia un lado. Tras esquivar la embestida puedes ejecutar una maniobra especial de ataque cuerpo a cuerpo acercándote al Metal Gear RAY antes de que se ponga de pie. Aproxímate a él y pulsa △ en cuanto veas aparecer el aviso en pantalla. Si llegas demasiado tarde, prepárate a sufrir lo indecible.
- El Metal Gear RAY puede saltar mucho y avanzar grandes distancias. Utilizará esta técnica para escapar cuando compruebe que está perdiendo el combate. Observa hacia dónde se dirige porque podría aprovechar cualquiera de tus despistes para acercarse a ti por la espalda.
- Nos hemos dado cuenta de que Liquid es más precavido cuando el RAY está seriamente dañado. No lo persigas porque eso es precisamente lo que él está esperando que hagas. En lugar de ello, atácalo desde lejos con las ráfagas de la ametralladora pesada y con el láser EL.

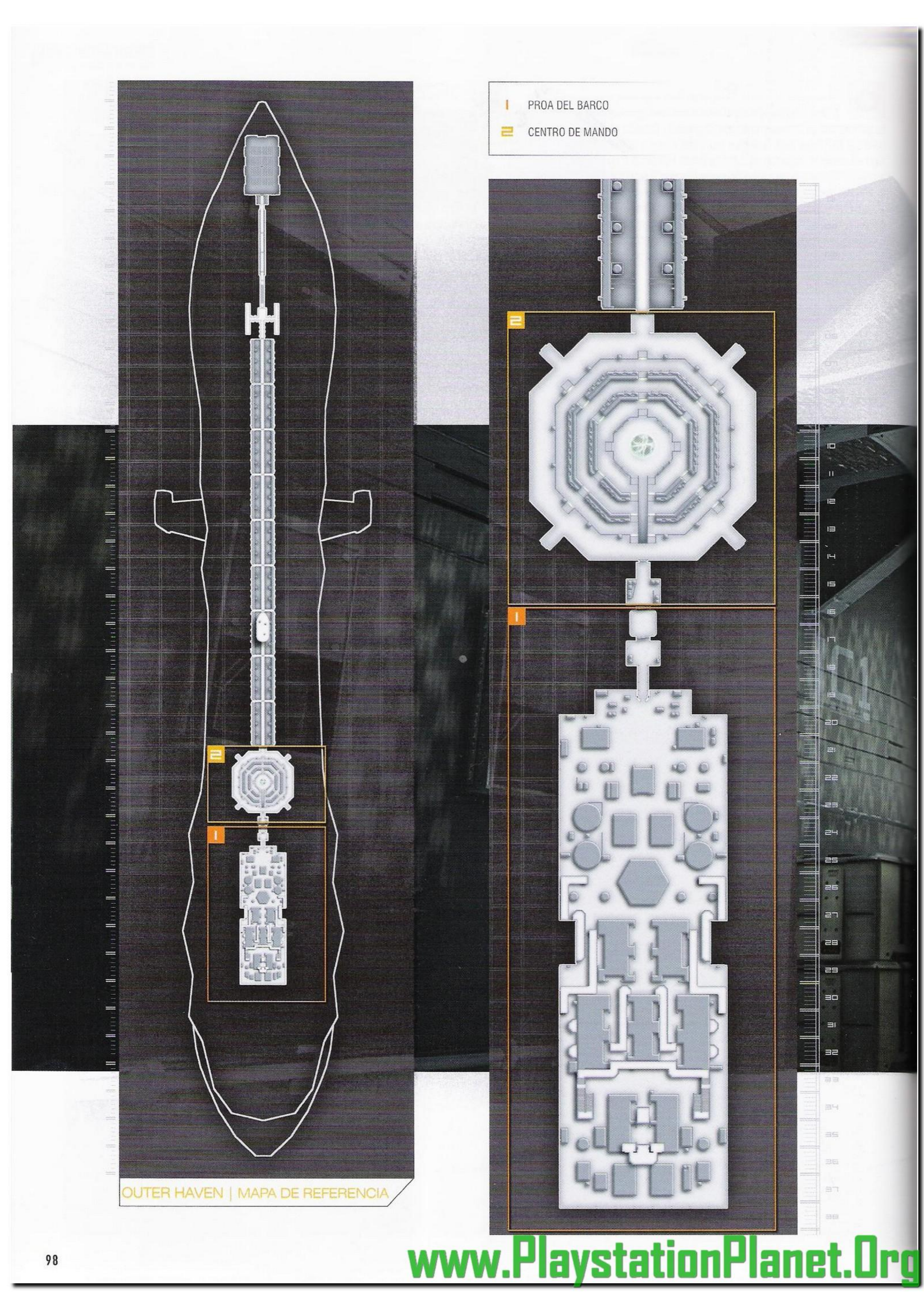
Actualización del flash back: si no jugaste a *MGS1* y quieres saber a qué se refiere el diálogo del vídeo en el que Snake empieza diciendo "FOX..." y que luego Liquid completa añadiendo "¿...DIE?", ya te lo contamos nosotros: se trata de la muerte de Liquid. Murió como consecuencia del nanovirus FOXDIE que Naomi Hunter le había inyectado a Snake antes del incidente en Shadow Moses.

INSTRUCCIONES: METAL GEAR REX

El REX cuenta con tres sistemas armamentísticos. La ametralladora pesada es el arma que utiliza por defecto. Tiende a sobrecalentarse si se dispara continuamente en el modo automático. El lanzamisiles AT se fija en los objetivos en cuanto la retícula entra en contacto con ellos. Sus proyectiles son lentos, pero cuentan con una función de seguimiento y es recomendable dispararlos mediante una ráfaga devastadora a corta distancia. Tendrás que cambiar a otra arma mientras ésta se recarga. El láser EL funciona de una manera similar al Rail Gun: cuenta con cinco niveles de carga que dependen del tiempo que mantengas pulsado L1 y dispara su haz en cuanto pulsas R1. Tardará aproximadamente un minuto en recuperar la potencia total cuando se agota el suministro de energía.

Controles básicos del Metal Gear REX

BOTÓN/JOYSTICK	ACCIÓN
L	Acción
R	Controles de la cámara/apuntar
L1	Apuntar arma
R1	Patada de ataque cuerpo a cuerpo; disparar arma (manteniendo pulsado L1)
R2	Cambiar de arma
⊗	Correr/esquivar (con L)
△	Funciones dependientes del contexto


PROA DEL BARCO
CENTRO DE MANDO
OUTER HAVEN | MAPA DE REFERENCIA



OUTER HAVEN

QUINTO ACTO | VIEJO SOL

SECRETO: INFORME DE LA MISIÓN

A diferencia de otros Informes de las misiones, la introducción del Quinto Acto no acontece en el Nomad y no tienes el control total del Metal Gear Mk. III. Puedes, sin embargo, echar un vistazo por la habitación con Ⓡ y divertirte un rato moviendo la imagen que se proyecta en la pantalla con Ⓛ.

A Túmbate boca abajo directamente y equípate con la Mk. 2. Esta zona está abarrotada de soldados Haven y la fase de Precaución permanente lo complica todo más aún. La estrategia "puramente" sigilosa es una hazaña absurdamente complicada, por lo que debes intentar neutralizar a todos los soldados Haven con los que tropieces. Como suelen moverse en parejas, tendrás que aplicar el sentido común y deshacerte primero del que vaya "detrás" para minimizar el riesgo a ser detectado. Evidentemente deberás dispararles a la cabeza.

Para seguir nuestra estrategia tienes que avanzar por babor y gatear siempre, salvo en los casos en los que te indiquemos lo contrario. El procedimiento a seguir es sumamente meticuloso, así que debes intentar no desviarte.

- Los primeros dos soldados Haven llegarán por delante. Adopta la posición de gateo y avanza por la izquierda para abandonar tu escondite. Dispara en cuanto los tengas a tiro y luego pasa junto a ellos gateando.

- Verás a la segunda pareja poco después. Espera a que desciendan a tu nivel antes de atacar.

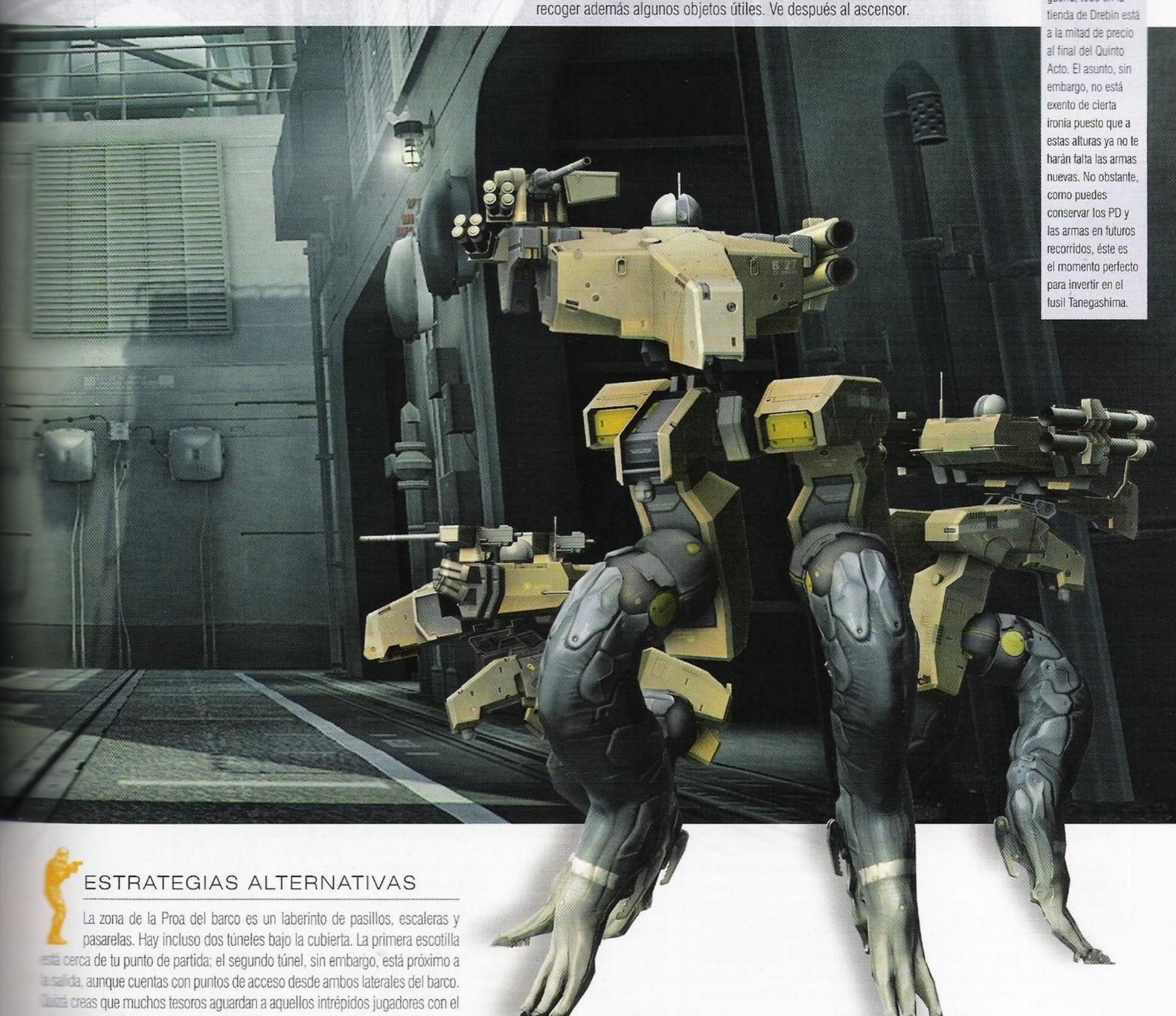
- La siguiente fase es más complicada. Un soldado Haven saltará hacia abajo y a la derecha justo cuando dobles la esquina, pero llegan además otros dos por el Sur. Neutraliza primero al que está más cerca y luego al más próximo de la pareja que tienes delante. El tercer soldado Haven suele alejarse andando. Se trata de un tiro de precisión, pero un francotirador experto podrá acertar la parte posterior de su casco sin problemas. Si no lo tienes claro, apúntale al pecho y dispara un dardo para que se dé la vuelta y, a continuación, dispárale otro en la cabeza.

- Tu ruta por babor parece bloqueada por unos cajones, pero podrás escurrirte por el agujero que queda entre ellos si pones de pie a Snake y lo pegas contra la pared. Vuelve a gatear cuando llegues al otro lado.

- Los últimos dos soldados Haven de los que tienes que preocuparte bajarán poco después.

Gatea hacia la derecha cuando llegues al extremo de la proa. Espera y observa mientras el Gekko que está delante de la puerta muere como consecuencia del ataque de la artillería. En cuanto el segundo Gekko te dé la espalda, acércate caminando agachado hasta la puerta y pulsa ⓐ para interactuar con el mecanismo de apertura. Pulsa rápidamente el botón para que la rueda gire. En cuanto la puerta se abra, atraviésala corriendo para llegar hasta la habitación segura. Allí podrás recoger además algunos objetos útiles. Ve después al ascensor.

! Debido a la caída de la economía de guerra, todo en la tienda de Drebin está a la mitad de precio al final del Quinto Acto. El asunto, sin embargo, no está exento de cierta ironía puesto que a estas alturas ya no te harán falta las armas nuevas. No obstante, como puedes conservar los PD y las armas en futuros recorridos, éste es el momento perfecto para invertir en el fusil Tanegashima.



ESTRATEGIAS ALTERNATIVAS

La zona de la Proa del barco es un laberinto de pasillos, escaleras y pasarelas. Hay incluso dos túneles bajo la cubierta. La primera escotilla está cerca de tu punto de partida; el segundo túnel, sin embargo, está próximo a la salida, aunque cuentas con puntos de acceso desde ambos laterales del barco. Quizá creas que muchos tesoros aguardan a aquellos intrépidos jugadores con el valor necesario para buscarlos, pero lo cierto es que no es así. A excepción de una melodía de iPod®, encontrarás muchos objetos sin demasiado valor ni calidad.

2. OUTER HAVEN | CENTRO DE MANDO

5.56 X 45 MM
RACIÓN
RACIÓN
ANEST. (.22)
C
.45ACP
5.56 X 45 MM
7.62 X 51 MM
RACIÓN
7.62 X 51 MM
ANEST. (.22)
5.56 X 45 MM
7.62 X 51 MM
B

SECRETO: MARIONETA DE SCREAMING MANTIS

Encontrarás este objeto más allá de la puerta en la esquina Norte del mapa durante la batalla contra la Bella. La conseguirás incluso aunque utilices armamento "letal" contra las marionetas de Psycho Mantis y The Sorrow en la primera parte del enfrentamiento. Si además de las marionetas de las Bellas, tienes también el muñeco del soldado rana, recibirás un arma de bonificación que podrás jugar en futuras partidas una vez que hayas completado el recorrido.

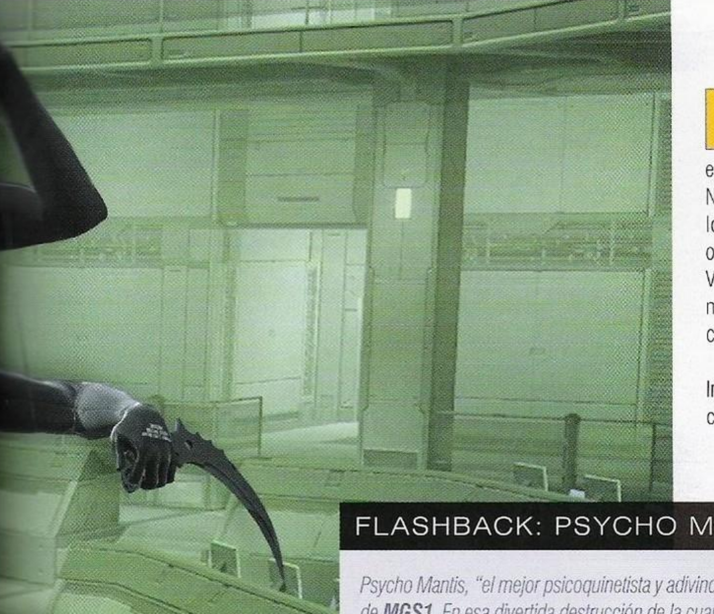


En cuanto acabe el vídeo corre directamente al área elevada que verás al Norte*. La pequeña pared es un lugar idóneo desde el que disparar y cuentas además con multitud de avenidas por las que podrás escapar en el caso de que no logres neutralizar al primer grupo de soldados Haven antes de que lleguen hasta ti. Intenta quedarte agachado hasta que tengas un objetivo a tiro. En caso de que te vayan a acorralar, corre hasta uno de las columnas de apoyo que están en tu nivel. El segundo grupo de soldados Haven dispara desde el balcón que está encima, mientras que el tercero descenderá para combatir desde cerca.

Ésta es otra batalla contra un jefe en la que tendrás que resolver enigmas, así que tendremos cuidado de no desvelarte sus secretos demasiado pronto para no arruinarte la diversión. No obstante, si te quedas atascado, puedes echar un vistazo al recorrido principal de la derecha. Lo que sí podemos decirte es que la misión fracasará si muere Meryl, así que no la ataques con armas letales. Utiliza la Mk. 2, las granadas detonadoras o una escopeta cargada con munición de armas vórtice si necesitas neutralizarla.

* "Arriba" es al Sur en este mapa.

screaming mantis



B

Antes de dirigirte a la puerta, equípate con la Mk. 2 y con una escopeta con munición de armas vórtice. Puedes preparar además el Mosin-Nagant (si lo tienes) y unas cuantas granadas detonadoras. El combate contra los soldados Haven no tiene nada de particular, así que los consejos que te ofrecemos en la página de la izquierda deberían bastarte. Los indicadores de VIDA y de Psyche de Snake se quedarán tal cual estaban en la próxima pelea, de modo que deberías tomarte unos momentos para agacharte y recuperarte cuando quede solo un soldado.

Intenta no neutralizar a los soldados Haven subidos a las paredes o techos. Si caen, morirán y eso te complicaría el siguiente combate.

FLASHBACK: PSYCHO MANTIS

*Psycho Mantis, "el mejor psicoquinetista y adivino del mundo", aparece por primera vez en la batalla más imaginativa contra un jefe de **MGS1**. En esa divertida destrucción de la cuarta pared (que a estas alturas ya consideramos una característica propia de Hideo Kojima), Mantis demuestra su habilidad sobrenatural "leyendo" algunos de los archivos guardados en la Memory Card (tarjeta de memoria) y utilizando la función de vibración del Mando Analógico DUALSHOCK® para moverlo con el poder de su mente. La clave estaba en conectar el mando al segundo puerto y evitar así que se anticipara a cada una de tus acciones. Su breve aparición en **MGS4** es, por lo tanto, un entrañable recordatorio de una de esas batallas legendarias de la primera etapa de PlayStation®.*

Hay una serie de divertidas referencias a la batalla contra Psycho Mantis en *MGS1* durante la pelea contra Screaming Mantis y en el vídeo que sigue al enfrentamiento con la Bella cuando Snake logra derrotarla. Si pones en práctica la misma solución que en *MGS1*, reasignándole otro número a tu mando antes de utilizar la jeringuilla, escucharás una conversación secreta por el Codec entre Snake y Otacon. Cuentas además con la posibilidad de utilizar el Codec para hablar con Rosemary dos veces y con Roy Campbell (aunque éstas se activan de manera automática si no utilizas la jeringuilla durante un periodo prolongado). El desenlace del vídeo en el que aparece Psycho Mantis cambia si estás usando un Mando Analógico DUALSHOCK®3, aunque a nosotros nos parece que la conclusión con el mando inalámbrico SIXAXIS™ es mucho más divertida...

C SCREAMING MANTIS

Preparación

Hay tres fases distintas en este combate, de modo que hablaremos de ellas individualmente. Usa la Mk. 2 (que es muy precisa, incluso cuando disparas a la marionetas a larga distancia) y carga una escopeta con munición de armas vórtice por si necesitas controlar a la masa en un caso de emergencia. Utilizar otras armas no hará más que complicarte las cosas.

Fase 1

- Si todavía no sabes por qué no eres capaz de acertarle a ningún objetivo, ponle remedio utilizando la jeringuilla para eliminar las nanomáquinas de Snake y evitar así que Screaming Mantis lo manipule. Sube corriendo hasta la primera fila de terminales. Ésta es la zona más segura al principio porque te protegerá de los disparos y de los cuchillos que te lance Screaming Mantis.
- A continuación tendrás que averiguar cómo atacar a Mantis. Su cuerpo es invulnerable a los ataques convencionales, pero las dos marionetas que lleva consigo no lo son. Apunta exclusivamente a la que lleva en la mano derecha que, desde tu punto de vista, será la que esté a la izquierda de su cuerpo y a la que los veteranos de *MGS1* reconocerán como Psycho Mantis). Dispara a la marioneta y, si consigues acertar, lograrás que Screaming Mantis pierda temporalmente el control de todas sus marionetas "vivientes" (incluyendo a Meryl). La marioneta es temporalmente invulnerable tras un impacto directo o mientras Mantis ejecuta ciertas acciones. El mejor momento para disparar es cuando flota en una posición fija.
- En esta primera fase, los soldados Haven (vivos o muertos) y Meryl apenas se mueven, así que desplázate constantemente y concéntrate en disparar a la marioneta.
- Screaming Mantis ataca de dos maneras distintas. El primer ataque consiste en lanzarle brutalmente a Snake unos cuchillos mediante una trayectoria curva que los hace difíciles de esquivar en un espacio abierto. Anuncia la llegada de cada cuchillo gritando "¡Ahí va eso!", así que agáchate o túmbate detrás de un terminal para esquivarlos. Su segundo ataque consiste en "retorcerse" para acercarse a Snake y llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo a corta distancia. En este caso tendrás que correr y, si es necesario, tirarte hacia un lado en el último momento para esquivarlo. A medida que el combate avance, realizará una "repetición" de este segundo ataque, así que no dejes de correr hasta que ella se aleje.
- Mantis dispara también dardos lentos y brillantes que le permiten hacerse con el control de los cuerpos. Si ves unos "hilos" fantasmales que aparecen cuando Snake se mueve y compruebas que todos tus ataques fallan inexplicablemente, será porque te ha disparado uno de estos proyectiles y tendrás que utilizar la jeringuilla otra vez.

Fase 2

- Tras el breve vídeo, Screaming Mantis utilizará tácticas más agresivas. Meryl perseguirá activamente a Snake y le disparará cuando se aproxime a él, mientras que los soldados Haven recibirán reemplazos continuamente. No te detengas más que para disparar a la marioneta de Psycho Mantis o para ponerte a cubierto cuando empiece a lanzarte sus cuchillos.
- A algunos jugadores les puede resultar más sencillo correr por el nivel superior durante esta fase y la siguiente. Si necesitas esquivar los ataques de los cuchillos, salta por encima de las barreras de cristal para guarecerte detrás de los terminales en el nivel de abajo.

Fase 3

- En este momento la situación se complica bastante. Screaming Mantis moverá a todos los cuerpos inexorablemente contra Snake y aquellos que lleven armas dispararán con más regularidad. Permanece siempre en movimiento para esquivar los ataques.
- Mantis suele poner a Meryl o a los soldados Haven delante de sus marionetas, lo que te obstaculizará los disparos. Lo más recomendable es que los sedes con dardos tranquilizantes y luego prosigas el ataque contra la marioneta.
- Cuando Screaming Mantis tire por fin la marioneta de Psycho Mantis, corre rápidamente hasta ella para recogerla. Equípate con ella en el menú Armas y utilízala después para disparar contra tu rival. Sigue las instrucciones que te aparecerán en pantalla cuando des directamente en el blanco: mantén pulsado L1 y mueve continuamente tu mando para dejarla inconsciente y finalizar así la batalla.
- Para conseguir la segunda marioneta que sostiene Screaming Mantis (una representación de The Sorrow del *MGS3*), tendrás que volver a disparar en varias ocasiones para obligarla a que la tire. Si has tenido el cuidado de no matar a ningún soldado Haven, ni siquiera accidentalmente, Screaming Mantis no dispondrá de más marionetas con las que atacarte, por lo que te enfrentarás únicamente a ella en esta sección puramente opcional del combate. La razón es que la marioneta de Psycho Mantis le permite controlar a los vivos, mientras que la de The Sorrow solo la puede usar para manipular a los muertos, pero ésta no tiene ningún efecto sobre Screaming Mantis. En el capítulo Extras verás que puedes utilizar ambas marionetas en futuras partidas, siempre y cuando hayas completado el juego.
- En el nivel de dificultad Difícil Big Boss, Snake tirará a menudo la marioneta que lleve consigo si su enemigo consigue infligirle un daño directo. Ten cuidado con esto: si no la recuperas de inmediato, Screaming Mantis se hará con ella y volverá a atacarte con un vigor renovado.

Como de costumbre, a este combate suele seguirle otro en el que tendrás que enfrentarte a una Bella. Apiádate de tu adversario y conseguirás el FaceCamo de Screaming Beauty.

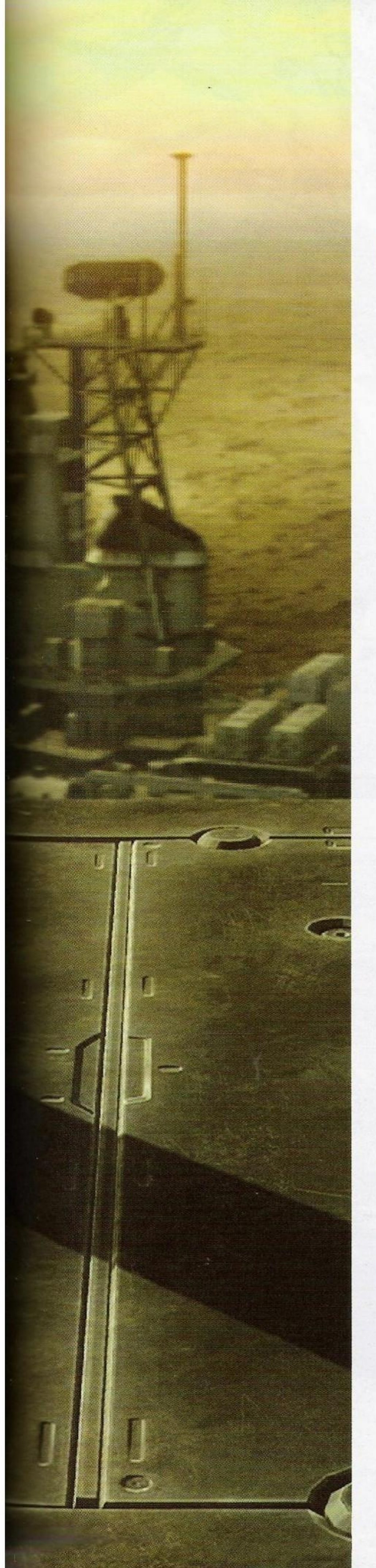


Corre en línea recta por el pasillo para ver otro video. Cuando el juego vuelva a empezar, verás tres secciones del pasillo abarrotadas con Gekko enanos. Son tantísimos que realmente no merece la pena combatir contra ellos a menos que quieras conseguir algunos Puntos Drebin adicionales. En caso de que conseguir más puntos no sea tu objetivo, basta con que corras directamente hacia cada grupo y que ruedes justo antes de llegar hasta ellos para empujarlos a un lado.

En las últimas secciones del pasillo tendrás que usar Ⓛ para mover a Snake. Además, en cuanto veas el aviso en pantalla, tendrás que pulsar rápidamente △ para gatear. La frecuencia de pulsación de los botones incrementa a un ritmo casi doloroso a medida que avanzas, así que no te precipites al principio. Por regla general, el icono de aviso solo te aparecerá cuando pulses con excesiva lentitud.

Este combate entre los dos adversarios es muy divertido, así que disfrútalo de la manera que más te plazca. Verás la configuración de los botones más adelante y encontrarás además un montón de trucos útiles a tu derecha que te ayudarán a superar cualquier dificultad. Ten en cuenta que Snake solo perderá la pelea si lo derriban cuando su Indicador de VIDA se quede vacío, pero no si el indicador o el nivel de Psyche llegan a cero.

BOTÓN / JOYSTICK	COMANDO
Ⓛ	Movimiento
Ⓡ	Mover la cámara
L1	En guardia
R1	Combo de puñetazos/patadas (cuando lo pulsas); CQC (cuando lo mantienes pulsado); un puñetazo fuerte (cuando mantienes pulsado L1 a la vez); revés (mientras corres)
⊗	Agacharse rápidamente; correr (manteniendo pulsado Ⓛ)
△	Acciones dependientes del contexto



D

No hay consejos específicos para la última secuencia del túnel. No te costará dejar atrás a los Gekko enanos. En cuanto Snake entre en la zona contaminada con la radiación electromagnética, acércate a la última puerta antes de que termine el vídeo de la ventana superior. Si no lo consigues, habrás *fracasado* en tu misión, aunque este desenlace es sumamente improbable. No olvides guardar tus progresos en cuanto tengas la oportunidad de hacerlo.

E LIQUID OCELOT

Si intentas completar el juego sin usar Continuar, este enfrentamiento podría costarte mucho al principio, sobre todo en los niveles de dificultad más altos. Los siguientes trucos y consejos pretenden ayudarte a conseguirlo. Si fracasas, carga tu última partida guardada y verás que con un poco de práctica todo es más sencillo.

Ayuda general

- Mantén pulsado L1 para quedarte en guardia siempre que no estés atacando activamente. Liquid Ocelot es muy rápido y normalmente embestirá a Snake cuando menos te lo esperes.
- Muévete constantemente (hemos descubierto que es útil recular y colocar a Snake ligeramente hacia la izquierda o la derecha) y contraataca solo tras los ataques de Liquid. No tomes la iniciativa porque te frenará fácilmente. El mejor momento para atacarlo es cuando termine una secuencia de golpes que hayas bloqueado con éxito o cuando falle. Es muy vulnerable cuando lleva a cabo una embestida y no da en el blanco.
- Las maniobras CQC son entretenidas pero poco prácticas y muy arriesgadas. Te sugerimos, por lo tanto, que te limites a realizar el ataque combo estándar de puñetazos y patadas. Incluso aunque falles los primeros puñetazos, con las patadas acertarás siempre. Vuelve a mantener pulsado L1 en cuanto termine cada secuencia.
- Suelta rápidamente el botón en guardia y mantén pulsado △ siempre que Liquid Ocelot se burle e insulte a Snake para restaurar su Indicador de VIDA. Liquid también recuperará parte del suyo. Cuanto más rápido seas, mejores serán los resultados. Esta característica "secreta" es fundamental en los niveles más altos de dificultad. En ocasiones podrás alentar a tu rival a que haga esos gestos de desafío pulsando △ desde cierta distancia. Liquid suele hacerlos después de que Snake o él se pongan en pie tras haber sido derribados.

Hay cuatro fases en el combate, cada una de ellas precedidas por un breve vídeo y un cambio en el acompañamiento musical.

Para superar la **primera fase** te bastará la ayuda general. La **segunda fase** es mucho más complicada. Liquid Ocelot utilizará con regularidad una embestida seguida de un tremendo puñetazo que te hará un daño terrible si no consigues bloquearlo. Incluso si lo logras, te restará una cantidad importante de VIDA. La solución más coherente es emplear la función "correr" (⊗) para esquivar este ataque concreto, pero la sincronización es un tema delicado y las consecuencias serán una auténtica pesadilla si no logras evitarlo.

La **tercera fase** es única. Ya no tendrás que enfrentarte a las embestidas de las primeras dos fases, pero tu rival le propinará regularmente a Snake unos fortísimos cabezazos desde cerca. No obstante, la pelea no está tan desequilibrada porque puedes llevar a cabo un ataque idéntico pulsando △ cuando veas aparecer en pantalla el aviso correspondiente tras una serie de puñetazos. Ataca a Liquid Ocelot en cuanto lo veas cambiar de postura y no permitas que se te acerque demasiado. Si no lo evitas, agarrará a Snake. Sigue las instrucciones en pantalla para escapar o esquivar dependiendo del caso.

Acércate a tu rival en la **cuarta fase** y pulsa R1 repetidamente para asestarle puñetazos. El combate pasará rápidamente así que no te pongas nervioso. No abandones la sala cuando salgan los créditos porque todavía te quedan por ver algunas cosas. Lo mismo sucede con la segunda secuencia de créditos.

F Y FINALMENTE...

Cuando termine el diálogo sonoro verás una pantalla de "resultados finales" donde se te adjudicarán Puntos Drebin de acuerdo a tu actuación. Una vez examinada esta página, pulsa ⊗ para continuar hasta la siguiente pantalla y recibirás uno o más de los cuarenta "Emblemas" que reconocen todas las hazañas que hayas llevado a cabo a lo largo del recorrido. Pulsa R1 para ver las descripciones de cada uno de los que hayas desbloqueado. En las pantallas sucesivas verás todas las recompensas que recibes e, independientemente de cómo te haya ido, conseguirás también un Race Gun, un "disfraz" y cinco tipos de chalecos de comandos de colores. Cuando se te pregunte si deseas guardar los cambios, elige "Sí" y crea un nuevo archivo. Este paso es fundamental porque, si no guardas los datos, no podrás disfrutar de tus recompensas la próxima vez que juegues.

Si ésta es la primera vez que completas *MSG4*, no lo veas como un final. El *verdadero* desafío empieza ahora. Al terminarlo por primera vez desbloqueas además un nuevo nivel de dificultad: Extremo The Boss. Para culminar un recorrido "perfecto" y conseguir la mayoría de las recompensas más exclusivas necesitarás completar *MGS4* en esta configuración de élite sin matar, sin hacer pausas, sin desencadenar ni una sola fase de alerta y sin utilizar objetos curativos. Quizá el plan te parezca un tanto desalentador, pero nosotros te guiaremos por cada uno de los pasos (sigilosos) que habrás de tomar a los largo del camino. Consulta la página 154 para leer nuestro capítulo Extras. En él encontrarás todos los secretos de *Metal Gear Solid 4* que aún no te hemos desvelado.

Aunque conservas la munición que tenías en partidas anteriores, ganarás una cantidad razonable de Puntos Drebin que podrás gastar en el futuro si te enfrentas a los Gekko enanos en la sección final del túnel hasta que te quedes sin munición. El mejor lugar desde el que atacar es junto a la salida de la tercera sección del pasillo. Tumba a Snake boca abajo para que recupere automáticamente su VIDA mientras pelea.

Durante la tercera fase del combate contra Liquid Ocelot, hay una secuencia oculta que no verás a menos que la busques activamente. No pulses nada cuando Liquid Ocelot intente estrangular a Snake. Al cabo de un rato, Liquid le dará un beso a Snake en la mejilla.

INVENTARIO

3

¡ADVERTENCIA! *Pese a que esta guía trata de no incluir contenidos que arruinen la historia de MGS4, el siguiente texto sí descubre ciertas sorpresas y recompensas que recibirás durante el juego.*

En esta guía completa y fácil de usar verás todo el equipo que Snake tiene a su disposición durante el juego. Lee esta sección si quieres comprarle un arma a Drebin, personalizar tu favorita o sencillamente saber para qué sirve un objeto concreto.





ARMAS

Las siguientes tablas desglosan de manera pormenorizada las características más importantes de cada una de las armas que encontrarás en el juego. La estructura básica de las tablas es fácil y las explicaciones te ayudarán a aclarar cualquier dudas que tengas.

Filas de armas:

Peso: el peso exacto de cada arma en kilogramos.

Alcance: la distancia operativa máxima de un arma expresada en metros.

Fuerza: se refiere a la potencia bruta de cada tipo de arma. Sin embargo, esto se corresponde solo con su función "primaria", es decir, sin los elementos adicionales de personalización. Además, la distancia influye negativamente en la fuerza. Encontrarás un gráfico que ilustra este detalle para cada tipo de arma en el menú Armas del juego.

Compatibilidad CQC: indica si puedes llevar a cabo las maniobras de Combate cuerpo a cuerpo cuando te equipes con un arma determinada. Por regla general, podrás ejecutar todos los movimientos CQC si vas armado con una pistola. Con los fusiles, aunque sean compatibles, las opciones a tu disposición están más limitadas.

Modo de disparo: algunas armas tienen más de un modo de disparo. Si tienen una sola estrella, el disparo es único; si son tres, dispara ráfagas, y si son cinco, se trata de un arma completamente automática.

Filas de munición:

Tipo de munición: se refiere a la clase de munición que utiliza cada arma.

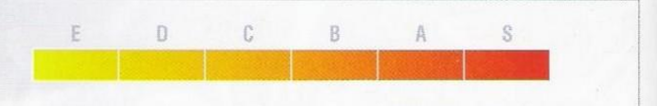
Capacidad del cargador: es la cantidad de munición incluida en cada cargador.

Filas de munición máxima:

Esta categoría hace referencia a la cantidad máxima de munición que Snake puede llevar encima en los cinco niveles de dificultad. Será prácticamente ilimitada en Fácil Liquid, aunque el total se reduce significativamente en Difícil Big Boss y en Extremo The Boss.

Filas de atributos:

Esta sección desglosa los valores de cada uno de los siete posibles atributos que puede tener un arma: Daño (DAÑ), Choque (CHO), Penetración (PEN), Estabilidad (EST), Recarga (REC), Fijación (FIJ), Dormir (DOR) y Aturdir (ATU). "S" es el valor más alto, mientras que "E" es la más baja. Para hacer que este sistema sea algo más intuitivo, representaremos cada letra en un formato más visual. Cuanto más color y cobertura tenga, mejor será (como verás en el siguiente diagrama).



Dormir y Aturdir son atributos que solo se aplican a ciertas armas no letales. Si quieres saber más sobre la importancia de otros valores, echa un vistazo a la tabla de "Mejores atributos" en la página 122 de este capítulo.

Precio habitual (PD):

Algunas de las armas están disponibles en la tienda de Drebin en diferentes etapas del juego. Esta línea te ofrece el precio habitual. Lee la sección apropiada de este capítulo para saber más acerca de la disponibilidad. Ten en cuenta, sin embargo, que las armas que no tienen precio son las que tendrás que recoger en el campo de batalla.

Optimización/Notas:

La sección final de las tablas describe todas las optimizaciones disponibles para un arma concreta y comenta además cualquier detalle adicional que merezca la pena tener en cuenta como, por ejemplo, si el arma tiene alguna característica especial. Sabrás más sobre elementos de optimización de armas si lees la página 130 de este capítulo.

PISTOLA MK. 2



PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	1,1
	Alcance (m)	76,0
	Fuerza	350
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	Tranq. (.22)
	Capacidad del cargador	10
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	300
	Difícil Big Boss	100
	Extremo The Boss	50



ATRIBUTOS	E D C B A S
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	

Precio habitual (PD) -

Optimización: -

OPERATOR



PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	1,0
	Alcance (m)	71,0
	Fuerza	420
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	.45ACP
	Capacidad del cargador	7
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E D C B A S
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	

Precio habitual (PD) -

Optimización:
Montaje superior: silenciador (OP)
Montaje inferior: flash de luz (A.P.)



PISTOLAS

Las pistolas permiten a Snake utilizar todo su repertorio de maniobras CQC y las podrás recargar en un instante. No obstante, estas armas son apropiadas solo para distancias cortas. Los tres tipos compatibles con un silenciador (la Operator, Mk. 23 y la 1911 personalizada) son las mejores opciones cuando tu objetivo es ser lo más sigiloso posible. La pistola básica Mk. 2 dispara dardos tranquilizantes y es un arma que tendrás que aprender a amar si pretendes descubrir todos los secretos de *MGS4*. Otra de las ventajas de ir equipado con una pistola es que Snake avanza rápidamente.

GSR

PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	1,2
	Alcance (m)	63,5
	Fuerza	430
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	.45ACP
	Capacidad del cargador	8
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E D C B A S
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	

Precio habitual (PD) 3.000

Optimización:
Montaje inferior: flash de luz (A.P.)

FIVE-SEVEN



PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	0,8
	Alcance (m)	80,0
	Fuerza	300
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	5.7 x 28 mm
	Capacidad del cargador	20
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E D C B A S
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	

Precio habitual (PD) 6.000

Optimización:
Montaje inferior: flash de luz (A.P.)

PMM



PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	0,8
	Alcance (m)	70,0
	Fuerza	325
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	9 x 18 mm
	Capacidad del cargador	12
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E D C B A S
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	

Precio habitual (PD) 3.500

Optimización: -

PSS

PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	0,9
	Alcance (m)	50,0
	Fuerza	350
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	7.62 x 42 mm
	Capacidad del cargador	6
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS	E D C B A S
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	

Precio habitual (PD) 5.000

Optimización: -

G18C



SEMIAUTOMÁTICA		
ARMAS	Peso (kg)	0,9
	Alcance (m)	60,0
	Fuerza	300
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	* *****
MUNICIÓN	Tipo de munición	9 x 19 mm
	Capacidad del cargador	33
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) 8.000

Optimización:
Montaje inferior: flash de luz (A.P.)

MK. 23



PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	1,2
	Alcance (m)	90,0
	Fuerza	440
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	.45ACP
	Capacidad del cargador	12
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) -

Optimización:
Montaje superior: silenciador (MK 23)

RACE GUN



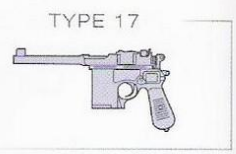
PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	0,9
	Alcance (m)	60,0
	Fuerza	200
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	9 x 23 mm
	Capacidad del cargador	19
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) -

Nota: cuenta con la función de rebote

TYPE 17



SEMIAUTOMÁTICA		
ARMAS	Peso (kg)	1,4
	Alcance (m)	80,0
	Fuerza	430
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	* *****
MUNICIÓN	Tipo de munición	.45ACP
	Capacidad del cargador	10
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) -

Optimización: -

DESERT EAGLE

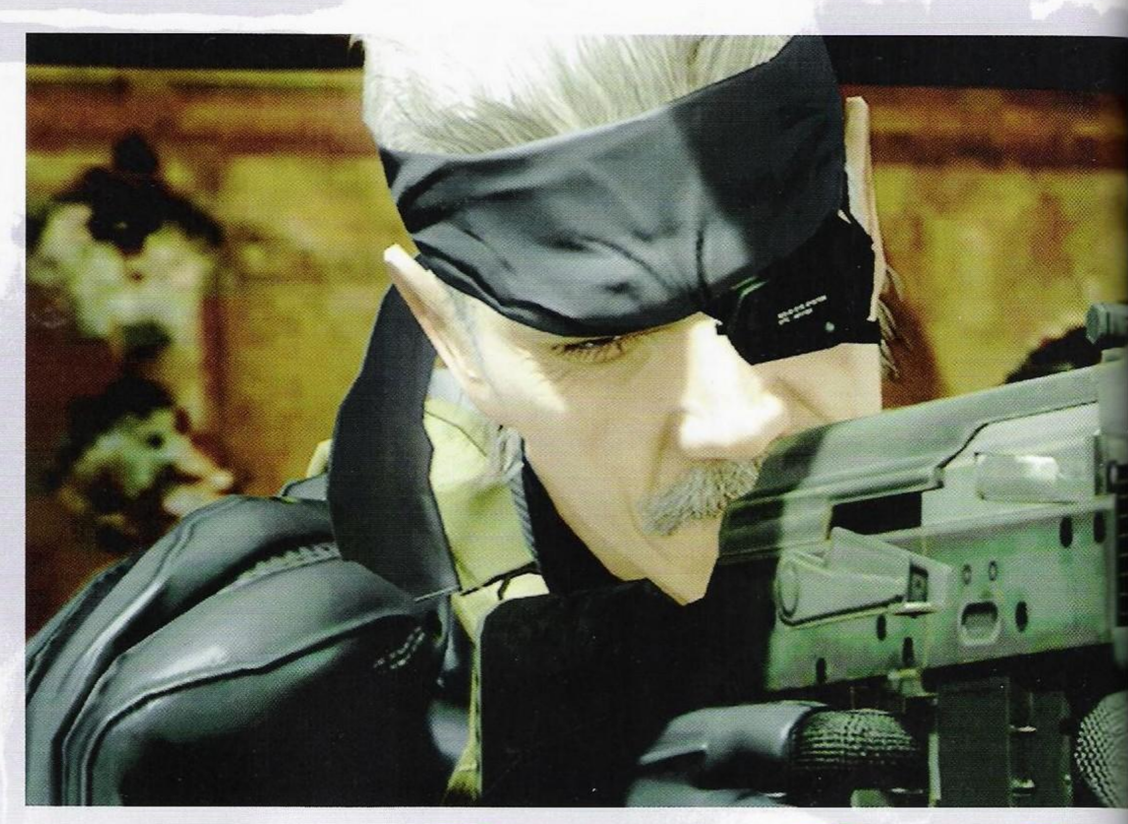


PISTOLA		
ARMAS	Peso (kg)	2,1
	Alcance (m)	90,0
	Fuerza	700
	Compatibilidad CQC	✔
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	.50AE
	Capacidad del cargador	7
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) 20.000

Optimización: -



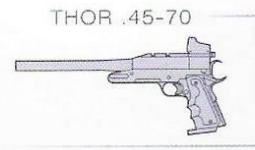
DESERT EAGLE (CAÑÓN LARGO)



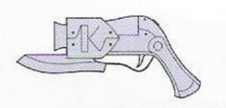
1911 PERSONALIZADA



THOR .45-70



PISTOLA SOLAR



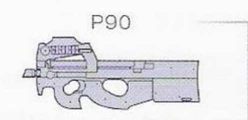
		DESERT EAGLE (CAÑÓN LARGO)	1911 PERSONALIZADA	THOR .45-70	PISTOLA SOLAR
		PISTOLA	PISTOLA	FUSIL	PISTOLA PARALIZANTE
ARMAS	Peso (kg)	2,1	1,0	2,3	0,5
	Alcance (m)	125,0	100,0	150,0	150,0
	Fuerza	710	450	1.500	5.000
	Compatibilidad CQC	✔	✔	✔	✔
	Modo de disparo	-	-	-	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	50AE	.45ACP	.45-70	-
	Capacidad del cargador	7	7	1	-
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999	9.999	9.999	-
	Normal Naked	893	893	893	-
	Normal Solid	893	893	300	-
	Difícil Big Boss	500	500	100	-
	Extremo The Boss	300	500	50	-

ATRIBUTOS (E D C B A S)	DESERT EAGLE	1911 PERSONALIZADA	THOR .45-70	PISTOLA SOLAR
DAÑ	C	D	A	-
CHO	A	C	S	-
PEN	E	E	A	E
EST	D	A	D	S
REC	S	S	A	E
FIJ	B	S	D	B
DOR	-	-	-	-
ATU	-	-	-	S

	DESERT EAGLE	1911 PERSONALIZADA	THOR .45-70	PISTOLA SOLAR
Precio habitual (PD)	-	-	-	-
Optimización	-	Montaje superior: silenciador (1911)	-	

Nota: recargable, aturde a los enemigos y los obliga a tirar sus objetos, es un arma secreta, ver página 166

P90



AMETRALLADORA	
ARMAS	
Peso (kg)	3,2
Alcance (m)	135,0
Fuerza	300
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	5.7 x 28 mm
Capacidad del cargador	50
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) 5.000

Optimización:
Montaje boca: silenciador (P90)
Montaje izquierda: mirilla láser
Montaje derecha: flash de luz (A.L.)

M10



AMETRALLADORA	
ARMAS	
Peso (kg)	3,3
Alcance (m)	73,0
Fuerza	420
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	.45ACP
Capacidad del cargador	30
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) 3.000

Optimización:
Montaje boca: silenciador (M10)

MP7



AMETRALLADORA	
ARMAS	
Peso (kg)	1,5
Alcance (m)	140,0
Fuerza	250
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	4.6 x 30 mm
Capacidad del cargador	20
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

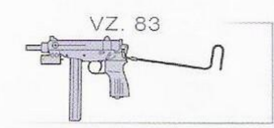
Precio habitual (PD) 3.500

Optimización:
Montaje superior: mira con punto MP7, mira telescópica

AMETRALLADORA

La SMG es una herramienta indispensable por la gran capacidad que tiene su cargador y por los modos de disparo automáticos que te permitirán deshacerte de múltiples enemigos a corta distancia. No prestes mucha atención a su baja puntuación: son sus ráfagas aplastantes las que la convierten en un arma sumamente eficiente. Para el sigilo las mejores opciones son la P90 y la M10, a las que además podrás poner un silenciador. La MP5SD2 lleva uno por defecto. La P90, con la que tropezarás desde el Primer Acto, es un arma de plena confianza: su fuerza y capacidad del cargador son sobresalientes.

VZ. 83



AMETRALLADORA	
ARMAS	
Peso (kg)	1,4
Alcance (m)	75,0
Fuerza	325
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	9 x 18 mm
Capacidad del cargador	20
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) -

Optimización: -

BIZON



AMETRALLADORA	
ARMAS	
Peso (kg)	2,5
Alcance (m)	100,0
Fuerza	325
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	9 x 18 mm
Capacidad del cargador	64
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) 7.000

Optimización: -

MP5SD2



AMETRALLADORA	
ARMAS	
Peso (kg)	3,1
Alcance (m)	160,0
Fuerza	290
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	9 x 19 mm
Capacidad del cargador	30
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	893
Difícil Big Boss	500
Extremo The Boss	300

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) 15.000

Nota: silenciador incorporado

PATRIOT



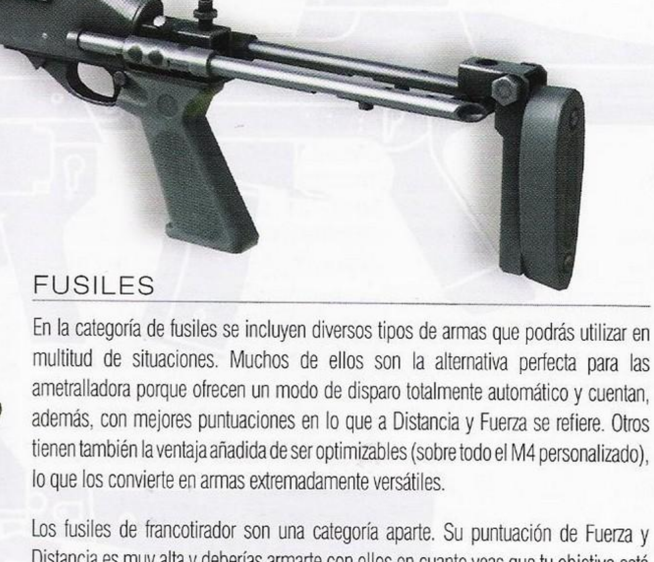
FUSIL	
ARMAS	
Peso (kg)	1,5
Alcance (m)	160,0
Fuerza	425
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	*****
MUNICIÓN	
Tipo de munición	5.56 x 45 mm
Capacidad del cargador	∞
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	∞
Normal Naked	∞
Normal Solid	∞
Difícil Big Boss	∞
Extremo The Boss	∞

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ, DOR, ATU

Precio habitual (PD) -

Nota: arma secreta, ver página 165.

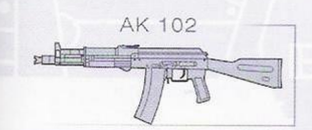




FUSILES

En la categoría de fusiles se incluyen diversos tipos de armas que podrás utilizar en multitud de situaciones. Muchos de ellos son la alternativa perfecta para las ametralladora porque ofrecen un modo de disparo totalmente automático y cuentan, además, con mejores puntuaciones en lo que a Distancia y Fuerza se refiere. Otros tienen también la ventaja añadida de ser optimizables (sobre todo el M4 personalizado), lo que los convierte en armas extremadamente versátiles.

Los fusiles de francotirador son una categoría aparte. Su puntuación de Fuerza y Distancia es muy alta y deberías armarte con ellos en cuanto veas que tu objetivo está lejos de ti. El M14EBR merece una mención especial. Técnicamente es el más débil de su categoría, pero su función automática, las munición barata (y casi siempre disponible) y la versatilidad de sus elementos de personalización la convierten en el arma idónea para combatir contra las tropas de las PMCs o con los soldados Haven. Si lo que buscas es la fuerza bruta en combates frenéticos, el M82A2 casi no tiene rival (salvo quizá el Rail Gun que verás al final del Cuarto Acto), pero prepárate a rascarte el bolsillo por el privilegio de utilizarlo. Por otra parte, cualquiera que opte por un juego pacífico debe considerar seriamente el invertir en el Mosin-Nagant. No es barato, pero la posibilidad de sedar a los problemáticos soldados desde cierta distancia es algo que agradecerás en muchas ocasiones.

		AK 102	M4 PERSONALIZADO	MK. 17	G3A3
					
		FUSIL DE ASALTO	CARABINA	FUSIL DE ASALTO	FUSIL DE ASALTO
ARMAS	Peso (kg)	3,0	5,0	4,1	4,4
	Alcance (m)	200,0	220,0	200,0	250,0
	Fuerza	415	400	530	540
	Compatibilidad CQC	✔	✔	✔	✔
	Modo de disparo	* *****	* *** *****	* *****	* *****
MUNICIÓN	Tipo de munición	5.56 x 45 mm	5.56 x 45 mm	7.62 x 51 mm	7.62 x 51 mm
	Capacidad del cargador	30	30	20	20
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999	9.999	9.999	9.999
	Normal Naked	893	893	893	893
	Normal Solid	893	893	893	893
	Difícil Big Boss	500	500	500	500
	Extremo The Boss	300	300	300	300
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	D	D	C	C
	CHO	E	E	C	C
	PEN	C	C	C	C
	EST	C	C	C	C
	REC	B	B	B	C
	FIJ	D	D	D	E
	DOR				
	ATU				
	Precio habitual (PD)	-	-	3.500	4.000
	Optimización	Montaje inferior: GP30	Montaje superior: mira con punto MP7, mira telescópica Montaje boca: silenciador (M4) Montaje inferior: XM320, Masterkey, empuñadura frontal A, empuñadura frontal B Montaje izquierda: mirilla láser Montaje derecha: flash de luz (A.L.)	Montaje superior: mira con punto, mira telescópica Montaje inferior: empuñadura frontal A, empuñadura frontal B Montaje izquierda: mirilla láser Montaje derecha: flash de luz (A.L.)	-



CARABINA FAL



AN94



XM8

TANEGASHIMA



		CARABINA FAL	AN94	XM8	TANEGASHIMA
		CARABINA	FUSIL DE ASALTO	CARABINA	ARCABUZ
ARMAS	Peso (kg)	4,5	4,0	2,8	4,0
	Alcance (m)	230,0	220,0	220,0	100,0
	Fuerza	550	375	400	725
	Compatibilidad CQC	✔	✔	✔	✔
	Modo de disparo	* *****	* *** *****	* *****	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	7.62 x 51 mm	5.45 x 39 mm	5.56 x 45 mm	Piombini
	Capacidad del cargador	20	30	30	1
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999	9.999	9.999	9.999
	Normal Naked	893	893	893	893
	Normal Solid	893	893	893	300
	Difícil Big Boss	500	500	500	100
	Extremo The Boss	300	300	300	50
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ				
	CHO				
	PEN				
	EST				
	REC				
	FIJ				
	DOR				
	ATU				
	Precio habitual (PD)	4.500	5.000	-	1.000.000
	Optimización	-	Montaje inferior: GP30	Montaje inferior: XM320; Nota: Mira con punto incorporada	

Nota (Tanegashima): pueden generar fuertes ráfagas de aire (probabilidad del 30%) en zonas abiertas que obliguen a los enemigos a tirar sus objetos; arma secreta, ver página 167



M14EBR



FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	4,7
	Alcance (m)	230,0
	Fuerza	530
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	* *****
MUNICIÓN	Tipo de munición	7.62 x 51 mm
	Capacidad del cargador	20
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	C
	CHO	C
	PEN	B
	EST	E
	REC	B
	FIJ	
	DOR	
	ATU	

Precio habitual (PD) 9.000

Optimización:
Montaje boca: silenciador (M14)
Montaje izquierda: mirilla láser
Montaje derecha: flash de luz (A.L.)

DSR-1

FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	6,0
	Alcance (m)	300,0
	Fuerza	900
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	7.62 x 67 mm
	Capacidad del cargador	5
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	300
	Difícil Big Boss	100
	Extremo The Boss	50
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	B
	CHO	A
	PEN	A
	EST	E
	REC	C
	FIJ	
	DOR	
	ATU	

Precio habitual (PD) 20.000

Optimización: -

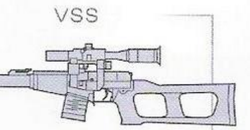
SVD

FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	4,4
	Alcance (m)	280,0
	Fuerza	740
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	7.62 x 54R
	Capacidad del cargador	10
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	C
	CHO	C
	PEN	A
	EST	E
	REC	B
	FIJ	
	DOR	
	ATU	

Precio habitual (PD) 18.000

Optimización: -

VSS



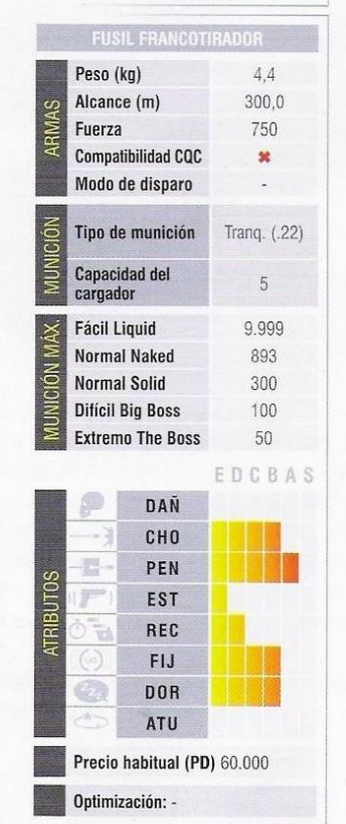
FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	3,4
	Alcance (m)	150,0
	Fuerza	475
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	* *****
MUNICIÓN	Tipo de munición	9 x 39 mm
	Capacidad del cargador	10
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	893
	Difícil Big Boss	500
	Extremo The Boss	300
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	D
	CHO	D
	PEN	A
	EST	E
	REC	B
	FIJ	
	DOR	
	ATU	

Precio habitual (PD) -

Nota: silenciador incorporado



MOSIN-NAGANT



FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	4,4
	Alcance (m)	300,0
	Fuerza	750
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	Tranq. (.22)
	Capacidad del cargador	5
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	300
	Difícil Big Boss	100
	Extremo The Boss	50
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	B
	PEN	A
	EST	E
	REC	D
	FIJ	B
	DOR	B
	ATU	

Precio habitual (PD) 60.000

Optimización: -

M82A2

FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	14,0
	Alcance (m)	300,0
	Fuerza	2.500
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	.50 BMR
	Capacidad del cargador	10
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	300
	Difícil Big Boss	100
	Extremo The Boss	50
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	S
	CHO	S
	PEN	S
	EST	E
	REC	B
	FIJ	
	DOR	
	ATU	

Precio habitual (PD) 200.000

Nota: fusil antimaterial del 50

RAIL GUN

FUSIL FRANCOTIRADOR		
ARMAS	Peso (kg)	20,0
	Alcance (m)	300,0
	Fuerza	5.000
	Compatibilidad CQC	✖
	Modo de disparo	-
MUNICIÓN	Tipo de munición	Munición Rail Gun
	Capacidad del cargador	40
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	300
	Difícil Big Boss	100
	Extremo The Boss	50
ATRIBUTOS (E D C B A S)	DAÑ	S
	CHO	S
	PEN	S
	EST	C
	REC	C
	FIJ	
	DOR	
	ATU	

Precio habitual (PD) -

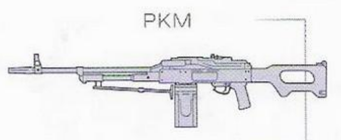
Nota: recargable



HK21E



M60E4



PKM



MK. 46 MOD 1

AMETRALLADORA DE POSICIÓN	HK21E	M60E4	PKM	MK. 46 MOD 1
ARMAS				
Peso (kg)	9,3	5,8	9,0	10,2
Alcance (m)	250,0	260,0	265,0	250,0
Fuerza	530	550	730	400
Compatibilidad CQC	✔	✔	✔	✔
Modo de disparo	* *** *****	-	-	-
MUNICIÓN				
Tipo de munición	7.62 x 51 mm	7.62 x 51 mm	7.62 x 54R	5.56 x 45 mm
Capacidad del cargador	100	200	100	100
MUNICIÓN MÁX.				
Fácil Liquid	9.999	9.999	9.999	9.999
Normal Naked	893	893	893	893
Normal Solid	893	893	893	893
Difícil Big Boss	500	500	500	500
Extremo The Boss	300	300	300	300
ATRIBUTOS (E D C B A S)				
DAÑ				
CHO				
PEN				
EST				
REC				
FIJ				
DOR				
ATU				
Precio habitual (PD)	6.000	10.000	9.000	9.000
Optimización	-	Montaje superior: mira con punto, mira telescópica; Montaje inferior: empuñadura frontal A, empuñadura frontal B; Montaje izquierda: mirilla láser; Montaje derecha: flash de luz (A.L.)	-	Montaje superior: mira con punto, mira telescópica; Montaje inferior: empuñadura frontal A, empuñadura frontal B; Montaje izquierda: mirilla láser; Montaje derecha: flash de luz (A.L.)

DOBLE CAÑÓN





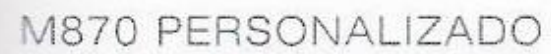
ESCOPETA	
ARMAS	
Peso (kg)	2,3
Alcance (m)	40,0
Fuerza	1.250
Compatibilidad CQC	✖
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	12 Ga. (Plt 00)
Capacidad del cargador	2
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	100
Difícil Big Boss	50
Extremo The Boss	30
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	
CHO	
PEN	
EST	
REC	
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	25.000
Optimización	-



OTRAS ARMAS

En este cajón de sastre, hay ametralladoras, escopetas, lanzagranadas y demás artillería pesada. Las escopetas son compatibles con tres tipos diferentes de munición que influyen ligeramente en su funcionamiento. Una mención aparte merece la Munición de armas vórtice que es una categoría no letal especial que deja inconscientes instantáneamente a los soldados. En cuanto a los que los lanzagranadas, lanzacohetes y lanzamisiles se refiere, lo que hay que decir es obvio: son muy potentes, aunque su munición es limitada (y muy por encima de cualquier bolsillo si la compras en la tienda de Drebin), por lo que te aconsejamos que los utilices solo en ocasiones puntuales. El Javelin, que es el rey indiscutible de este tipo de armas, cuenta con un sistema de guía impresionante que te permite ajustar la trayectoria de los misiles en pleno vuelo.

Evidentemente estas armas no son lo que llamaríamos "sigilosas", pero aunque juegues a no matar, te alegrará saber que no recibirás ninguna penalización por utilizarlas contra objetivos no humanos y jefes. Lee el capítulo Recorrido para saber en qué circunstancias se aplica.



M870 PERSONALIZADO



ESCOPETA	
ARMAS	
Peso (kg)	3,8
Alcance (m)	50,0
Fuerza	1.300
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	12 Ga. (Plt 00)
Capacidad del cargador	4 (+1)
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	100
Difícil Big Boss	50
Extremo The Boss	30
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	B
CHO	S
PEN	B
EST	D
REC	E
FIJ	C
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	30.000

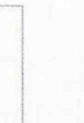
Optimización:
Montaje superior: mira con punto, mira telescópica
Nota: luz táctica incorporada

SAIGA-12

ESCOPETA AUTOMÁTICA	
ARMAS	
Peso (kg)	3,8
Alcance (m)	50,0
Fuerza	1.250
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	12 Ga. (Plt 00)
Capacidad del cargador	8
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	100
Difícil Big Boss	50
Extremo The Boss	30
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	B
CHO	S
PEN	B
EST	D
REC	B
FIJ	C
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	40.000

Optimización: -

XM25



LANZAGRANADAS	
ARMAS	
Peso (kg)	5,5
Alcance (m)	300,0
Fuerza	2.000
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	25 mm A.B.G.
Capacidad del cargador	6
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	50
Difícil Big Boss	30
Extremo The Boss	10
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	A
CHO	S
PEN	
EST	E
REC	B
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	80.000

Optimización: -

MGL-140



LANZAGRANADAS	
ARMAS	
Peso (kg)	6,0
Alcance (m)	300,0
Fuerza	2.000
Compatibilidad CQC	✔
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	40 mm (granata)
Capacidad del cargador	6
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	50
Difícil Big Boss	30
Extremo The Boss	10
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	A
CHO	S
PEN	
EST	E
REC	E
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	-

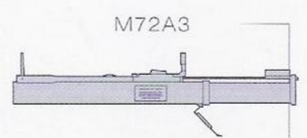
Optimización:
Montaje inferior: empuñadura frontal A, empuñadura frontal B
Montaje derecha: flash de luz (A.L.)

RPG-7

LANZAGRANADAS A PROPULSIÓN POR COHETE	
ARMAS	
Peso (kg)	8,5
Alcance (m)	250,0
Fuerza	3.500
Compatibilidad CQC	✖
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	Munición para RPG-7
Capacidad del cargador	1
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	50
Difícil Big Boss	30
Extremo The Boss	10
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	S
CHO	S
PEN	
EST	E
REC	B
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	60.000

Optimización: -

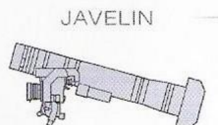
M72A3



LANZACOHETES ANTITANQUES	
ARMAS	
Peso (kg)	2,5
Alcance (m)	200,0
Fuerza	2.450
Compatibilidad CQC	✖
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	M72A3
Capacidad del cargador	1
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	50
Difícil Big Boss	30
Extremo The Boss	10
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	A
CHO	S
PEN	
EST	D
REC	A
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	40.000

Optimización: -

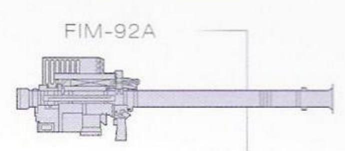
JAVELIN



LANZACOHETES ANTITANQUES	
ARMAS	
Peso (kg)	22,3
Alcance (m)	400,0
Fuerza	5.000
Compatibilidad CQC	✖
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	Javelin
Capacidad del cargador	1
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	50
Difícil Big Boss	30
Extremo The Boss	10
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	S
CHO	S
PEN	
EST	E
REC	B
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	150.000

Optimización: -

FIM-92A



LANZAMISILES DE TIERRA Y AIRE	
ARMAS	
Peso (kg)	15,7
Alcance (m)	500,0
Fuerza	3.000
Compatibilidad CQC	✖
Modo de disparo	-
MUNICIÓN	
Tipo de munición	FIM-92A
Capacidad del cargador	1
MUNICIÓN MÁX.	
Fácil Liquid	9.999
Normal Naked	893
Normal Solid	50
Difícil Big Boss	30
Extremo The Boss	10
ATRIBUTOS (E D C B A S)	
DAÑ	S
CHO	S
PEN	
EST	E
REC	B
FIJ	
DOR	
ATU	
Precio habitual (PD)	100.000

Optimización: -

EXPLOSIVOS

Incluso los jugadores más novatos deberían saber en qué momentos les conviene utilizar los explosivos. Durante tu primer recorrido te enfrentarás a situaciones en las que te será absolutamente necesario utilizar una granada, por ejemplo, para deshacerte de un francotirador o para tenderle una emboscada a un grupo de soldados agrupados en formación. Las granadas son baratas, encontrarás multitud de ellas y son, además, muy fáciles de usar, de modo que no le des la espalda a un material tan útil. Las Claymore te serán de mucha ayuda si has estudiado previamente los movimientos del enemigo y sabes qué ruta seguirán, pero no cometas el gravísimo error de pisarlas. Como en el caso de todas las demás minas y trampas, podrás recogerlas mientras están armadas si gateas con mucho cuidado sobre ellas o enviando al Metal Gear Mk. II para que las desarme.

No obstante, no todo consiste en hacer volar todo por los aires. Esta sección incluye también granadas y minas que son compatibles con un sistema de juego más sigiloso. Entre otros ejemplos encontrarás las minas de gas somnífero y las granadas detonadoras. Las granadas Chaff son características porque interfieren con los equipos electrónicos, por lo que te serán útiles para evitar que la mayoría de las máquinas (como los Gekko) disparen durante un breve periodo de tiempo. Drebin no las vende en su tienda, de modo que utilízalas solo en casos absolutamente necesarios. En la tabla verás granadas de humo especiales que tienen un efecto único sobre cualquiera que esté dentro de su radio de alcance. Tienen la capacidad de aumentar atributos emocionales como la Risa (amarillo) o Llanto (azul). Si ya has terminado algún recorrido del *MGS4* y quieres saber más sobre las emociones de los soldados, lee la página 165.

GRANADA



GRANADA DE FRAGMENTACIÓN		
ARMAS	Peso (kg)	0,3
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	2000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD)	120
	Nota:	-

CÓCTEL MOLOTOV



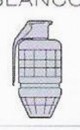
-		
ARMAS	Peso (kg)	0,8
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	1000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD)	100
	Nota:	-







GRANADA FÓSFORO BLANCO



-		
ARMAS	Peso (kg)	0,8
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	1500
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD)	110
	Nota:	-

GRANADA DETONADORA



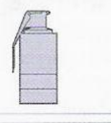
GRANADA PARALIZANTE		
ARMAS	Peso (kg)	0,5
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	2000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD)	120
	Nota:	-

GRANADA CHAFF



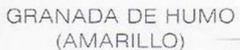
GRANADA INTERFERENCIAS ELECTRÓNICAS		
ARMAS	Peso (kg)	0,8
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	-
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD)	-
	Nota:	-

GRANADA DE HUMO

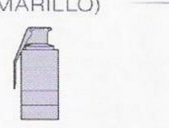


GRANADA DE HUMO		
ARMAS	Peso (kg)	0,5
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	-
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD)	100
	Nota:	-





GRANADA DE HUMO (AMARILLO)



GRANADA DE HUMO		
ARMAS	Peso (kg)	0,5
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	-
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD) -	
	Nota: aumenta el atributo emocional "Risa"	

GRANADA DE HUMO (ROJO)



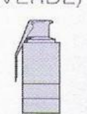
GRANADA DE HUMO		
ARMAS	Peso (kg)	0,5
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	-
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD) -	
	Nota: aumenta el atributo emocional "Rabia"	

GRANADA DE HUMO (AZUL)



GRANADA DE HUMO		
ARMAS	Peso (kg)	0,5
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	-
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD) -	
	Nota: aumenta el atributo emocional "Llanto"	

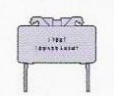
GRANADA DE HUMO (VERDE)



GRANADA DE HUMO		
ARMAS	Peso (kg)	0,5
	Alcance (m)	30,0
	Fuerza	-
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	ATU	
	Precio habitual (PD) -	
	Nota: aumenta el atributo emocional "Gritar"	



CLAYMORE



MINA		
ARMAS	Peso (kg)	1,6
	Alcance (m)	20,0
	Fuerza	2.000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	DOR	
	Precio habitual (PD) 300	
	Nota: -	



MINA GAS SOMNÍFERO

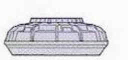


MINA GAS SOMNÍFERO		
ARMAS	Peso (kg)	1,5
	Alcance (m)	3,0
	Fuerza	5.000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	DOR	
	Precio habitual (PD) 300	
	Nota: -	

C4

-		
ARMAS	Peso (kg)	1,6
	Alcance (m)	3,0
	Fuerza	3.000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	DOR	
	Precio habitual (PD) 400	
	Nota: -	

EXPLOSIVO GAS SOMNÍFERO



MINA GAS SOMNÍFERO CON INTERRUPTOR REMOTO		
ARMAS	Peso (kg)	1,5
	Alcance (m)	3,0
	Fuerza	5.000
	Compatibilidad CQC	✔
MUNICIÓN MÁX.	Fácil Liquid	9.999
	Normal Naked	893
	Normal Solid	50
	Difícil Big Boss	30
	Extremo The Boss	10
ATRIB. (E D C B A S)	DAÑ	
	CHO	
	DOR	
	Precio habitual (PD) 400	
	Nota: -	



ETC

En esta tabla encontrarás varios objetos catalogados como "Armas" en el juego, pero que a primera vista podrían no parecértelo. El cargador vacío, el ejemplar de Playboy y la revista Emociones se utilizan para distraer al enemigo. Los últimos, además, tienen una bonificación adicional porque aumentan los atributos emocionales (si ya has completado *MGS4*, lee la página 165 para más saber más). La función del Cuchillo aturdidor es evidente; otros objetos que aparecen aquí son secretos, por lo que la explicación la encontrarás en el capítulo Extras.

		CUCHILLO ATURDIDOR	CARGADOR	PLAYBOY	REVISTA EMOCIONES	MARIONETA MANTIS	MARIONETA SORROW
NOMBRE	Peso (kg)	0,2	0,1	0,1	0,1	0,1	0,1
	Compatibilidad CQC	✔	✔	✔	✔	✔	✔
MUNICIÓN MÁX	Fácil Liquid	-	9.999	9.999	9.999	-	-
	Normal Naked	-	893	893	893	-	-
	Normal Solid	-	50	50	50	-	-
	Difícil Big Boss	-	30	30	30	-	-
	Extremo The Boss	-	10	10	10	-	-
	Precio habitual (PD)	-	-	200	2.000	-	-
	Nota	-	-	-	**Nota:** Aumenta el atributo emocional que se corresponde con la Bestia o Bella que se muestra en pantalla; después de un recorrido se te mostrarán imágenes de Bellas (en lugar de Bestias)	**Nota:** arma secreta, ver página 165	**Nota:** arma secreta, ver página 167

CLASIFICACIÓN DE LAS ARMAS

Las cinco armas más pesadas

El objetivo principal de esta tabla es mostrarte con qué armas deberías procurar no equiparte a la vez para evitar sobrepasar los 70 kg de peso límite, dado que esto hace que el porcentaje de Estrés de Snake suba a una velocidad alarmante. Si no quieres que el personaje parezca más echo polvo y viejo de lo que ya está, te aconsejamos que no metas en la mochila todas al mismo tiempo.



LANZAMISILES, **JAVELIN**, 22,3 KG





FUSIL FRANCOTIRADOR, **RAIL GUN**, 20,0 KG



LANZAMISILES, **FIM-92A**, 15,7 KG



FUSIL FRANCOTIRADOR, **M82A2**, 14,0 KG



AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **MK. 46 MOD 1**, 10,2 KG

Armas: mayor alcance y fuerza

La Fuerza es un atributo relativo porque disminuye cuanto mayor sea la distancia en determinadas armas. Su función principal es permitirte juzgar de manera inmediata los efectos que causará un arma de fuego determinada.

Aunque esto no se aplica a todas las armas (un misil Javelin es tan explosivo a 100 metros como a 200), la Fuerza suele disminuir a medida que aumenta la distancia que separa a Snake de su objetivo. Por ejemplo, es menos probable que mates de un disparo a la cabeza a un soldado de las PMCs que lleve casco con un M4 personalizado y que esté a 250 metros es menos probable que le cause la muerte al instante que si le disparas desde una distancia menor.

Por regla general, el daño que se inflige con las pistolas (exceptuando la Mk. 2) y con las ametralladoras, aunque en menor medida, depende mucho de la distancia desde la que se dispare. Ambas son, por tanto, armas con las que no merece la pena que te equipes si tu blanco está lejos. Los fusiles francotiradores y los lanzamisiles o lanzagranadas mantienen, sin embargo, toda su potencia de daño incluso a grandes distancias.

LAS QUINCE ARMAS DE MAYOR ALCANCE

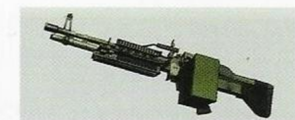

LANZAMISILES, **FIM-92A**, 500 m


FRANCOTIRADOR, **SVD**, 280 m


LANZAMISILES, **JAVELIN**, 400 m


AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **PKM**, 265 m


FUSIL FRANCOTIRADOR, **DSR-1**, 300 m


AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **M60E4**, 260 m


FUSIL FRANCOTIRADOR, **MOSIN-NAGANT**, 300 m


AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **HK21E**, 250 m


FUSIL FRANCOTIRADOR, **M82A2**, 300 m


LANZACOHETES, **RPG-7**, 250 m

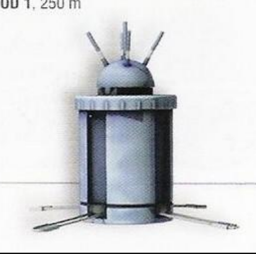

FUSIL FRANCOTIRADOR, **RAIL GUN**, 300 m


FUSIL DE ASALTO, **G3A3**, 250 m


LANZAGRANADAS, **XM25**, 300 m


AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **MK. 46 MOD 1**, 250 m


LANZAGRANADAS, **MGL-140**, 300 m



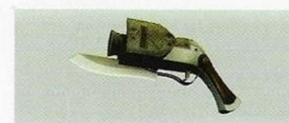
LAS VEINTE ARMAS MÁS POTENTES


LANZAMISILES, **JAVELIN**, 5.000

LANZAGRANADAS, **XM25**, 2.000


FUSIL FRANCOTIRADOR, **RAIL GUN**, 5.000

LANZAGRANADAS, **MGL-140**, 2.000


PISTOLA PARALIZANTE, **PISTOLA SOLAR**, 5.000


EXPLOSIVOS, **GRANADA**, 2.000


EXPLOSIVOS, **MINA GAS SOMNÍFERO**, 5.000


EXPLOSIVOS, **GRANADA DETONADORA**, 2.000


EXPLOSIVOS, **EXPLOSIVO GAS SOMNÍFERO**, 5.000


EXPLOSIVOS, **CLAYMORE**, 2.000


LANZACOHETES, **RPG-7**, 3.500


FUSIL, **THOR .45-70**, 1.500


LANZAMISILES, **FIM-92A**, 3.000

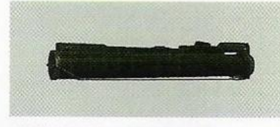

EXPLOSIVOS, **GRANADA FÓSFORO BLANCO**, 1.500


EXPLOSIVOS, **C4**, 3.000


ESCOPETA, **M870 PERSONALIZADO**, 1.300


FUSIL FRANCOTIRADOR, **M82A2**, 2.500


ESCOPETA, **SAIGA-12**, 1.250


LANZACOHETES, **M72A3**, 2.450


ESCOPETA, **DOBLE CAÑÓN**, 1.250

Las seis armas con mayor capacidad

Las armas con cargadores de gran capacidad te permiten realizar más disparos antes de tener que buscar una posición a cubierto para recargar. Estas armas son buenas opciones cuando tienes que enfrentarte a muchos enemigos o durante las peleas contra jefes.

LAS SEIS ARMAS CON MAYOR CAPACIDAD


AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **M60E4**, CAP* 200


AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **MK. 46 MOD 1**, CAP* 100

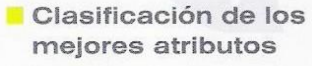

AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **PKM**, CAP* 100


AMETRALLADORA, **BIZON**, CAP* 64

AMETRALLADORA DE POSICIÓN, **HK21E**, CAP* 100


AMETRALLADORA, **P90**, CAP* 50

* CAP=Capacidad



Clasificación de los mejores atributos

Estas tablas son una guía rápida en la que podrás consultar qué armas son las mejores dependiendo de las seis categorías de atributos principales

Daño (DAÑ): cuanto más alto sea, más daño infligirá el arma al objetivo. Esto no se aplica a las armas no letales.

Choque (CHO): se refiere a la fuerza de impacto de un arma. Cuanto más elevado es el valor, menos posibilidades tendrá el objetivo de contraatacar inmediatamente.

Penetración (PEN): refleja la capacidad que tiene un arma para atravesar los chalecos de los seres humanos o la armadura de los objetivos mecánicos.

Estabilidad (EST): con una puntuación alta en EST, la puntería de Snake será menos vulnerable a los descensos del Indicador de Psyche.

Recarga (REC): cuanto más alta sea esta puntuación, más rápido podrás recargar esta arma. Si comparas las tablas de "Mejor EST" y "Mejor REC" comprobarás que las pistolas tienen las mejores puntuaciones en ambos atributos, lo que las convierte en la opción más segura cuando se buscan la precisión y la eficacia en distancias cortas.

Fijación (FIJ): este parámetro solo se aplica cuando está activada y disponible la función de Apuntar Auto. Las puntuaciones más altas indican que el arma puede fijarse sobre un objetivo a distancias mayores.

MEJOR PUNTUACIÓN DAÑ

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	DAÑ (E D C B A S)
EXPLOSIVOS	C4	
LANZACOHETES	RPG-7	
FUSIL FRANCOTIRADOR	RAIL GUN	
FUSIL FRANCOTIRADOR	M82A2	
LANZAMISILES	JAVELIN	
LANZAMISILES	FIM-92A	

MEJOR PUNTUACIÓN CHO

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	CHO (E D C B A S)
EXPLOSIVOS	C4	
EXPLOSIVOS	GRANADA	
EXPLOSIVOS	GRANADA DETONADORA	
EXPLOSIVOS	CLAYMORE	
EXPLOSIVOS	GRANADA FÓSFORO BLANCO	
FUSIL FRANCOTIRADOR	RAIL GUN	
FUSIL FRANCOTIRADOR	M82A2	
ESCOPETA	SAIGA-12	
ESCOPETA	M870 PERSONALIZADA	
ESCOPETA	DOBLE CAÑÓN	
FUSIL	THOR .45-70	
LANZAGRANADAS	XM25	
LANZAGRANADAS	MGL-140	

MEJOR PUNTUACIÓN CHO

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	CHO (E D C B A S)
LANZAMISILES	JAVELIN	S
LANZAMISILES	FIM-92A	S
LANZACOHETES	RPG-7	S
LANZACOHETES	M72A3	S

MEJOR PUNTUACIÓN PEN

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	PEN (E D C B A S)
FUSIL FRANCOTIRADOR	RAIL GUN	S
FUSIL FRANCOTIRADOR	M82A2	S
FUSIL FRANCOTIRADOR	SVD	A
FUSIL FRANCOTIRADOR	VSS	A
FUSIL FRANCOTIRADOR	DSR-1	A
FUSIL FRANCOTIRADOR	MOSIN-NAGANT	A
FUSIL	THOR .45-70	A

MEJOR PUNTUACIÓN REC

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	REC (E D C B A S)
SEMIAUTOMÁTICA	G18C	S
PISTOLA	FIVE-SEVEN	S
PISTOLA	RACE GUN	S
PISTOLA	MK. 23	S
PISTOLA	PMM	S
PISTOLA	GSR	S
PISTOLA	DESERT EAGLE (CAÑÓN LARGO)	S
PISTOLA	DESERT EAGLE	S
PISTOLA	1911 PERSONALIZADA	S
PISTOLA	OPERATOR	S
PISTOLA	PSS	S

MEJOR PUNTUACIÓN EST

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	EST (E D C B A S)
PISTOLA	PISTOLA MK.2	S
PISTOLA	RACE GUN	A
PISTOLA	PMM	A
PISTOLA	1911 PERSONALIZADA	A
PISTOLA	PSS	A
AMETRALLADORA	MP7	A

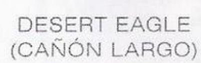
MEJOR PUNTUACIÓN FIJ

DESCRIPCIÓN	NOMBRE	FIJ (E D C B A S)
PISTOLA	1911 PERSONALIZADA	S
PISTOLA	MK. 23	A
SEMIAUTOMÁTICA	TIPO 17	A
AMETRALLADORA	VZ. 83	S
AMETRALLADORA	BIZON	A
AMETRALLADORA	MP7	A



Armas polivalentes

La mejor arma para una situación concreta es aquella que sobresale en diversas categorías. La "polivalente" que más te convenga dependerá mucho de a lo que te enfrentes, de tus preferencias personales y de los objetivos que hayas elegido. El propósito de esta tabla es ofrecerte una selección de algunas de las mejores armas de cada categoría.



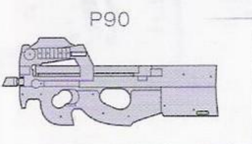
DESERT EAGLE (CAÑÓN LARGO)



M60E4



P90



THOR .45-70



	DESERT EAGLE (CAÑÓN LARGO)	M60E4	P90	THOR .45-70
	PISTOLA	AMETRALLADORA DE POSICIÓN	AMETRALLADORA	FUSIL
ARMAS: Peso (kg)	2.1	5.8	3.2	2.3
ARMAS: Alcance (m)	125	260	135	150
ARMAS: Fuerza	710	550	300	1,500
ARMAS: Compatibilidad CQC	✔	✔	✔	✔
MUNICIÓN: Tipo de munición	.50 AE	7,62 x 51 mm	5,7 x 28 mm	.45-70
MUNICIÓN: Capacidad del cargador	7	200	50	1

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ

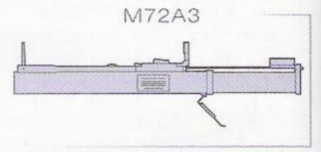
SAIGA-12



M82A2

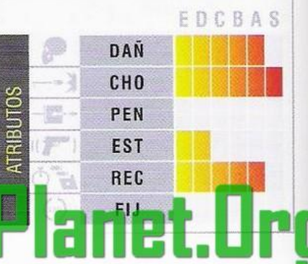
RAIL GUN

M72A3



	SAIGA-12	M82A2	RAIL GUN	M72A3
	ESCOPETA	FUSIL FRANCOTIRADOR	FUSIL FRANCOTIRADOR	LANZACOHETES
ARMAS: Peso (kg)	3.8	14.0	20.0	2.5
ARMAS: Alcance (m)	50	300	300	200
ARMAS: Fuerza	1.250	2.500	5.000	2.450
ARMAS: Compatibilidad CQC	✔	✖	✖	✖
MUNICIÓN: Tipo de munición	Ca. 12 (BPL 00)	.50 BMR	Munición Rail Gun	M72A3
MUNICIÓN: Capacidad del cargador	8	10	40	1

ATRIBUTOS (E D C B A S): DAÑ, CHO, PEN, EST, REC, FIJ



OBJETOS

OBJETOS DE RECUPERACIÓN

La siguiente tabla recopila todos los objetos de recuperación que encontrarás a lo largo del juego. Son básicamente aquellos que Snake puede transportar y utilizar para restaurar sus indicadores de VIDA o de Psyche.

La columna de "Uso" te muestra si el objeto es "Perecedero" (la unidad desaparece cuando se ha consumido) o "Permanente" (está activa mientras la tengas equipada en la ventana de objetos). Algunos objetos, como las raciones o los tallarines, se gastarán automáticamente cuando el Indicador de VIDA de Snake llegue a cero. Esto te será de mucha ayuda durante las peleas con jefes donde el riesgo de muerte súbita es mucho mayor.

La columna de Peso es bastante evidente y no conlleva ninguna dificultad. La mayoría de los objetos pesan poco, por lo que es difícil que sobrecargues a Snake. Por regla general, los objetos de recuperación no necesitan de ninguna fuente de energía externa.

Las columnas de "Efecto sobre VIDA" y "Efecto sobre Psyche o Estrés" muestran el impacto que estos objetos tienen en la VIDA, Psyche y Estrés de Snake.

Las columnas de nivel de dificultad situadas al final de la tabla muestran la cantidad máxima de cada objeto que encontrarás en el juego dependiendo del modo que hayas elegido. Como verás, en Fácil Liquid el número es prácticamente ilimitado. En el caso de Extremo The Boss, sin embargo, deberás hacer un uso coherente de tus limitados recursos.

Muña es una planta poco común de Sudamérica que aumenta ligeramente la velocidad a la que recuperas Psyche cuando te equipas con ella. Es permanente, así que no tendrás que preocuparte de si se agota. La jeringuilla es otro objeto interesante; la puedes utilizar para recuperar Psyche, pero produce unos efectos secundarios muy molestos que deberías tener en cuenta. Vete a la página 169 para saber más.

	USO	KG*	EFECTO SOBRE VIDA	EFECTO SOBRE PSYCHE O ESTRÉS	FL*	NN*	NS*	DBB*	ETB*
CIGARROS	Permanente	0,1	Reduce ligeramente la VIDA cuando te equipas con ellos.	Aumenta ligeramente la Psyche cuando te equipas con ellos.	-	-	-	-	-
MUÑA	Permanente	0,1	-	Aumenta ligeramente la velocidad a la que recuperas Psyche cuando te equipas con ella.	-	-	-	-	-
RACIÓN	Perecedero	0,3	Restaura 75% de VIDA.	Restaura ~5% de Psyche.	9.999	15	10	5	3
TALLARINES	Perecedero	0,1	Restaura 100% de VIDA.	Restaura 25/50% de Psyche (en entornos calurosos/fríos respectivamente).	9.999	15	10	5	3
REGAIN®	Perecedero	0,1	Restaura 100% de VIDA.	Restaura 25/50% de Psyche (en entornos fríos/calurosos respectivamente).	9.999	15	10	5	3
PENTAZEMINA	Perecedero	0,1	-	Evitan que las manos tiemblen mientras se apunta/dispara.	9.999	15	10	5	3
COMPRES	Perecedero	0,1	-	Aumenta temporalmente la velocidad a la que restauras la Psyche.	9.999	15	10	5	3
JERINGUILLA	Perecedero	0,2	-	Restaura inmediatamente la Psyche, pero si abusas de ella, perderá su eficacia y te producirá unos efectos secundarios muy incómodos. Consulta la página 169 para saber más.	-	-	-	-	-

*KG = Peso (kg), FL = Fácil Liquid, NN = Normal Naked, NS = Normal Solid, DBB = Difícil Big Boss, ETB = Extremo The Boss

	USO	KG*	IMPACTO SOBRE LA BATERÍA	EFECTO
IPOD®	Permanente	0,1	✖	Se utiliza para escuchar los archivos de sonido que encontrarás en el juego. Algunos tienen efectos beneficiosos. Objeto secreto, ver página 174.
SOLID EYE	Permanente	0,1	✖	Estas gafas te permiten activar el funcionamiento del radar en el mapa de referencia y te proporciona información básica sobre los enemigos y aliados. Cuenta con los modos Visión Nocturna y Prismáticos.
CÁMARA	Permanente	0.7	✔	Úsala para sacar fotografías que luego podrás ver en el Álbum de Fotos. Objeto secreto, ver página 168.
METAL GEAR MK. II/III	Permanente	0,1	✔	Terminal remoto móvil que podrás controlar manualmente para conseguir objetos, aturdir a tus oponentes y explorar diversos entornos.
CAJA DE CARTÓN	Permanente	0.6	✔	Un recuerdo del pasado: equípate con ella y selecciónala para esconderte del enemigo.
BIDÓN	Permanente	9,0	✖	Una versión de lujo de la caja de cartón: algunos son lo bastante grandes para que Snake se esconda dentro. Podrás moverte cuando estés en su interior. ¡Snake puede incluso lanzarse contra sus enemigos rodando en un bidón, aunque luego vomite!
INTERCEPTOR DE SEÑALES	Permanente	0,5	✖	Utilízalo para escuchar a escondidas las conversaciones por radio de las PMCs durante una misión concreta. Ver página 74.
ESCÁNER	Perecedero	0,3	✖	Es un escáner portátil que te mostrará la ubicación de todos los enemigos en un mapa cuando se lo inyectas a un individuo. Objeto secreto, ver página 168.
BANDANA	Permanente	0,1	✖	Le proporcionará a Snake munición ilimitada cuando se equipe con ella; objeto secreto, ver página 168.
CAMUFLAJE ÓPTICO	Permanente	2,5	✖	Hace invisible a Snake; objeto secreto, ver página 168.

OBJETOS DE AYUDA EN LA MISIÓN

Los objetos de "ayuda en la misión" son dispositivos y aparatos que utilizarás muy a menudo a lo largo del juego.

Como verás en la columna "Uso", el único objeto "Perecedero" de esta categoría es el escáner. No tendrás que preocuparte por la cantidad, pero sí debes activarlo manualmente mientras retienes a un objetivo con una maniobra de bloqueo CQC. El resto de objetos de ayuda en la misión permanecen activos en cuanto los seleccionas.

La columna de "Peso" es necesaria solo por el engorroso bidón.

Los objetos que van a pilas aparecen señalados en la columna "Impacto sobre la batería". Encontrarás actualizaciones para las pilas al final de cada Acto, que aumentan la operatividad y duración de tus dispositivos. Te explicamos dónde se encuentran en el capítulo Recorrido. Solo podrás tener uno de estos objetos en tu inventario, de modo que no incluimos información adicional sobre los niveles de dificultad en la tabla.

La columna de "Efecto" ofrece una breve descripción de las aplicaciones principales que se pueden hacer de cada objeto, así como referencias a las páginas del capítulo Extras cuando sean necesarias (¡pero no las leas si no has jugado al menos una vez al juego!).

CAMUFLAJE

¿De verdad es necesario que sigamos insistiendo en lo fundamental que es el camuflaje en *Metal Gear Solid 4*? En términos generales, un uso coherente de las estrategias de camuflaje y de sigilo te aportarán mayores recompensas que la agresión directa. En esta sección nos ocuparemos de ir más allá de la función automática del OctoCamo y echaremos un vistazo a las opciones opcionales y personalizables con las que puedes jugar.

CHALECOS DE COMANDOS

Equípate con los chalecos de comandos a través de la opción Camuflaje del menú de pausa. No tienen mucho impacto sobre tu porcentaje de camuflaje, pero como los hay de varios colores podrás combinarlos con el traje que lleve Snake en ese momento. Tendrás cinco disponibles desde el momento en el que empieces el juego y desbloquearás otros cinco cuando ya hayas jugado al juego una vez.



MANUAL DEL OCTOCAMO

Esta opción te permite configurar manualmente tu OctoCamo eligiendo uno de los trajes del modo manual en el menú Camuflaje. A diferencia del modo estándar automático, en el que el OctoCamo funciona solo cuando estás tumbado boca abajo o pegado contra la pared, los trajes del modo manual están activos constantemente. No obstante, el tenerse que estar cambiando el traje manualmente para adaptarse a las diferentes superficies es un gran inconveniente, sobre todo en entornos heterogéneos.

Aunque tienes una cantidad muy limitada de patrones para el modo manual al inicio del juego, verás aquí que puedes ir almacenando patrones manuales nuevos para utilizarlos más adelante aunque esté activo el automático. Si eres paciente y no te importa pasar mucho tiempo en el menú de pausa registrando patrones únicos (sobre todo los más raros como el de la textura de "huellas" que encontrarás en una ubicación secreta en Sudamérica) puede resultarte un desafío muy entretenido.

CHALECOS DE COMANDOS



NOMBRE: CAQUI
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



NOMBRE: VERDE
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Completado el juego una vez

NOMBRE: VERDE MILITAR
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



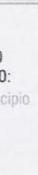
NOMBRE: AZUL
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Completado el juego una vez



NOMBRE: NEGRO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



NOMBRE: ROJO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Completado el juego una vez



NOMBRE: GRIS
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio

NOMBRE: NARANJA
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Completado el juego una vez



NOMBRE: AZUL MARINO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio




NOMBRE: BEIGE
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Completado el juego una vez

MANUAL DEL OCTOCAMO



NOMBRE: TRAJE DE INFILTRACIÓN
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLON: Disponible desde el principio

NOMBRE: VERDE MILITAR
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



NOMBRE: RAYAS DE TIGRE
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



NOMBRE: BOSQUE
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio




NOMBRE: DESIERTO 3 COLORES
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



NOMBRE: MARPAT URBANO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Disponible desde el principio



NOMBRE: CAMUFLAJE CADÁVER
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Camuflaje secreto, ver página 162.

FACECAMO



NOMBRE: FACECAMO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Sudamérica / (derrotar a Laughing Octopus)



NOMBRE: LAUGHING BEAUTY
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Derrota a Laughing Octopus sin matarla



NOMBRE: OTACON
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Golpea a Otacon con el Metal Gear Mk. II durante el Informe de la misión interactivo



NOMBRE: JOVEN
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLON: Europa del Este / (nivel de inicio)

NOMBRE: RAGING BEAUTY
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Derrota a Raging Raven sin matarla



NOMBRE: RAIDEN A
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Golpea a Sunny con el Metal Gear Mk. II durante el Informe de la misión interactivo

NOMBRE: JOVEN CON BANDANA
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Europa del Este / (nivel de inicio)



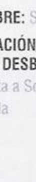
NOMBRE: CRYING BEAUTY
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Derrota a Crying Wolf sin matarla



NOMBRE: RAIDEN B
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Golpea a Naomi con el Metal Gear Mk. II durante el Informe de la misión interactivo



NOMBRE: MGS1
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Shadow Moses / (nivel de inicio)



NOMBRE: SCREAMING BEAUTY
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Derrota a Screaming Mantis sin matarla



NOMBRE: DREBIN
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Consigue más de sesenta armas



NOMBRE: CAMPBELL
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Golpea a Campbell con el Metal Gear Mk. II durante el Informe de la misión interactivo



NOMBRE: BIG BOSS
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Consigue el emblema de Big Boss. Ver página 157

FACECAMO

Conseguirás el FaceCamo cuando luches contra Laughing Octopus durante el Segundo Acto. Equípate con este dispositivo en el menú Camuflaje y aumenta el porcentaje de camuflaje entre un 10 y un 15% cuando lo lleves. No obstante, también puedes aprovechar para pasártelo en grande con las variantes programadas del FaceCamo, utilizándolas para cambiar completamente la apariencia facial de Snake. Si siempre has pensando que Otacon era el verdadero héroe o que el Snake de *MGS1* tenía una estructura ósea más interesante, usa esta opción para cambiar el rostro del personaje por otro que te guste más y conserva este cambio incluso durante la mayoría de los vídeos.



DISFRACES

NOMBRE: DISFRAZ DE CIVIL
LOCATION / UNLOCKING CONDITION: Europa del Este / (nivel de inicio)





NOMBRE: TRAJE
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Completado el juego una vez

NOMBRE: ORIENTE MEDIO DISFRAZ DE MILICIANO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Oriente Medio (Refugio Milicia)

DISFRACES

Los trajes que mencionamos a continuación son los que Snake puede utilizar para disfrazarse y son enteramente opcionales porque, de hecho, dos de ellos son bastante difíciles de encontrar. Solo podrás utilizar algunos de ellos en lugares muy concretos, mientras que otros dos los recibirás como recompensa al finalizar el juego. El capítulo Recorrido te ofrece trucos sobre qué uso hacer de los disfraces de miliciano y de rebelde durante El Primer y Segundo Acto respectivamente.

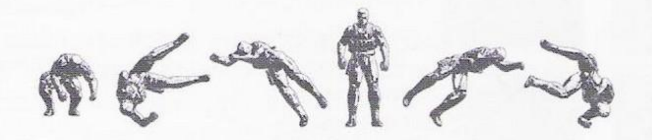
NOMBRE: ALTAIR
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: En cuanto consigas el emblema del asesino



NOMBRE: DISFRAZ DE REBELDE SUDAMERICANO
UBICACIÓN/REQUISITO PARA DESBLOQUEARLO: Sudamérica (Pueblo Valle de Cove)

TIENDA DE DREBIN

Conocerás a Drebin casi al principio del juego. Es un tipo bastante peculiar, que se ocupa del mercado negro junto a Little Gray, el pequeño ayudante que lleva pañales y bebe soda. Allí podrás comprar armas, munición y otros objetos variados. Las buenas noticias son que no tendrás que esperar a que haga acto de presencia, de forma un tanto estrambótica aunque siempre puntual, para recurrir a sus servicios. Basta con que selecciones su tienda desde el menú de pausa y que gastes tus Puntos Drebin directamente.



TIENDA DE DREBIN

Comprar en la tienda es muy sencillo y la siguiente tabla pretende serlo también. Verás que utiliza las mismas clasificaciones. Hemos incluido el precio "regular" y el de descuento, aunque el último solo está disponible los miércoles y sábados.

Debes tener en cuenta los siguientes puntos cuando quieras comprar algo:

- En cuanto recojas/compres/desbloquees la nueva arma, dejará de estar disponible o a la venta en la tienda de Drebin.
- En la mayoría de los casos, un tipo determinado de munición estará disponible en cuanto recojas/compres/desbloquees el arma correspondiente.
- Rara vez encontrarás objetos a la venta en la tienda de Drebin. Existe, sin embargo, una sección correspondiente en la que aparecerán unos pocos objetos especiales cuando reúnas los requisitos necesarios para conseguirlos. Consulta el capítulo Extras para saber más al respecto. Ten en cuenta que no estarán disponibles la primera vez que juegues a *MGS4*.

PUNTOS DREBIN

Los Puntos Drebin son la moneda que utilizarás para comprar material en la tienda de Drebin y para pagar las armas "lavadas". Podrás conseguirlos de tres maneras diferentes:

1: Recogiendo las armas tiradas en el campo de batalla. Cuando ya tengas un modelo de arma en tu inventario, todas las demás se las venderás automáticamente a Drebin (aunque la munición se añadirá al suministros de Snake).

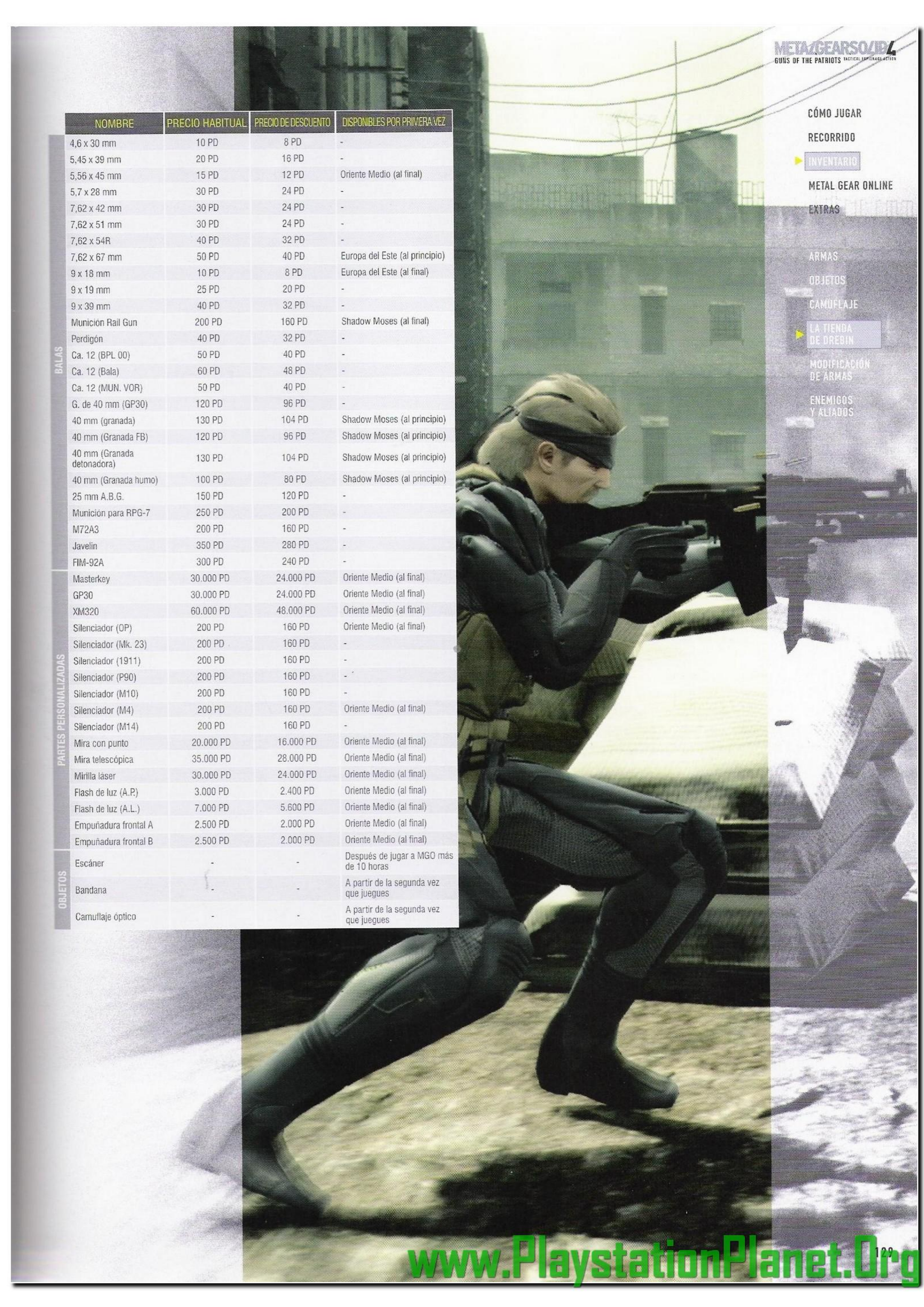
2: Destruyendo a los atacantes no humanos (se excluyen los vehículos con piloto o conductor).

3: Consiguiendo las bonificaciones por los diversos logros. Echa un vistazo al capítulo Recorrido para saber cuáles son.

En la práctica, tu fuente principal de recursos será la de explorar cada área del juego en busca de objetos escondidos valiosos y rastrear meticulosamente el campo de batalla para encontrar todo tipo de tesoros. Puedes también enviar al Metal Gear Mk. II a investigar en las zonas en las que no quieras adentrarte. Utiliza su función de sigilo para evitar que lo detecten mientras recoge los objetos que te interesen. En algunos casos te será de mucha ayuda emplearlo para aturdir a enemigos aislados y robarles las armas, sobre todo si son valiosas.

	NOMBRE	PRECIO HABITUAL	PRECIO DE DESCUENTO	DISPONIBLES POR PRIMERA VEZ
PISTOLAS	GSR	3.000 PD	2.400 PD	Oriente Medio (al final)
	Five-seveN	6.000 PD	4.800 PD	Sudamérica (al principio)
	PMM	3.500 PD	2.800 PD	Oriente Medio (al final)
	PSS	5.000 PD	4.000 PD	Oriente Medio (al final)
	G18C	8.000 PD	6.400 PD	Europa del Este (al principio)
	Desert Eagle	20.000 PD	16.000 PD	Sudamérica (al principio)
AMETRALLADORA	P90	5.000 PD	4.000 PD	Sudamérica (al principio)
	M10	3.000 PD	2.400 PD	Oriente Medio (al final)
	MP7	3.500 PD	2.800 PD	Oriente Medio (al final)
	Bizon	7.000 PD	5.600 PD	Sudamérica (al principio)
	MP5SD2	15.000 PD	12.000 PD	-
RIFLES	Mk. 17	3.500 PD	2.800 PD	Oriente Medio (al final)
	G3A3	4.000 PD	3.200 PD	Sudamérica (al principio)
	Carabina FAL	4.500 PD	3.600 PD	Shadow Moses (al principio)
	AN94	5.000 PD	4.000 PD	Europa del Este (al principio)
	Tanegashima	1.000.000 PD	800.000 PD	Oriente Medio (al final)
	M14EBR	9.000 PD	7.200 PD	Oriente Medio (al final)
	DSR-1	20.000 PD	16.000 PD	Oriente Medio (al final)
	SVD	18.000 PD	14.400 PD	Sudamérica (al principio)
	Mosin-Nagant	60.000 PD	48.000 PD	Oriente Medio (al final)
	M82A2	200.000 PD	160.000 PD	Sudamérica (al principio)
OTRAS ARMAS	HK21E	6.000 PD	4.800 PD	Sudamérica (al principio)
	M60E4	10.000 PD	8.000 PD	Sudamérica (al principio)
	PKM	9.000 PD	7.200 PD	Europa del Este (al principio)
	Mk. 46 Mod 1	9.000 PD	7.200 PD	Shadow Moses (al principio)
	Doble cañón	25.000 PD	20.000 PD	Europa del Este (al principio)
	M870 personalizado	30.000 PD	24.000 PD	Oriente Medio (al final)
	Saiga 12	40.000 PD	32.000 PD	Sudamérica (al principio)
	XM25	80.000 PD	64.000 PD	Sudamérica (al principio)
	RPG-7	60.000 PD	48.000 PD	Oriente Medio (al final)
	M72A3	40.000 PD	32.000 PD	Sudamérica (al principio)
	Javelin	150.000 PD	120.000 PD	Sudamérica (al principio)
	FIM-92A	100.000 PD	80.000 PD	Europa del Este (al principio)
EXPLOSIVOS	Granada	120 PD	96 PD	Oriente Medio (al final)
	Coctel Molotov	100 PD	80 PD	Oriente Medio (al final)
	Granada fósforo blanco	110 PD	88 PD	Oriente Medio (al final)
	Granada detonadora	120 PD	96 PD	Oriente Medio (al final)
	Granada de humo	100 PD	80 PD	Oriente Medio (al final)
	Granada de humo (amarillo)	-	-	A partir de la segunda vez que juegues
	Granada de humo (rojo)	-	-	A partir de la segunda vez que juegues
	Granada de humo (azul)	-	-	A partir de la segunda vez que juegues
	Granada de humo (verde)	-	-	A partir de la segunda vez que juegues
	Claymore	300 PD	240 PD	Oriente Medio (al final)
	Mina gas somnífero	300 PD	240 PD	Oriente Medio (al final)
	C4	400 PD	320 PD	Oriente Medio (al final)
	Explosivo gas somnífero	400 PD	320 PD	Oriente Medio (al final)
ETC	Playboy	200 PD	160 PD	Oriente Medio (al final)
	Revista Emociones	2.000 PD	1.600 PD	Sudamérica (al principio)
BALAS	Anest. (.22)	30 PD	24 PD	Oriente Medio (al final)
	Anest. (7,62 mm)	40 PD	32 PD	-
	9 x 23 mm	50 PD	40 PD	-
	.45-70	100 PD	80 PD	-
	.45 ACP	20 PD	16 PD	Oriente Medio (al final)
	.50 AE	30 PD	24 PD	-
	.50 BMR	150 PD	120 PD	-

En algunos momentos del juego los soldados de los diferentes bandos recibirán reemplazos continuos, independientemente de cuántos hayan muerto. Verás un ejemplo en la zona del Centro Ciudad en el Primer Acto, justo antes de entrar en el Palacio Advent. Aprovecha esa oportunidad para neutralizar a todos los enemigos que puedas y recoge después el equipo que tiren. No obstante, antes de llevar a cabo una masacre para conseguir el Tanegashima, ten en cuenta que la recompensa de PD descenderá *significativamente* si recoges armas de tipos similares.



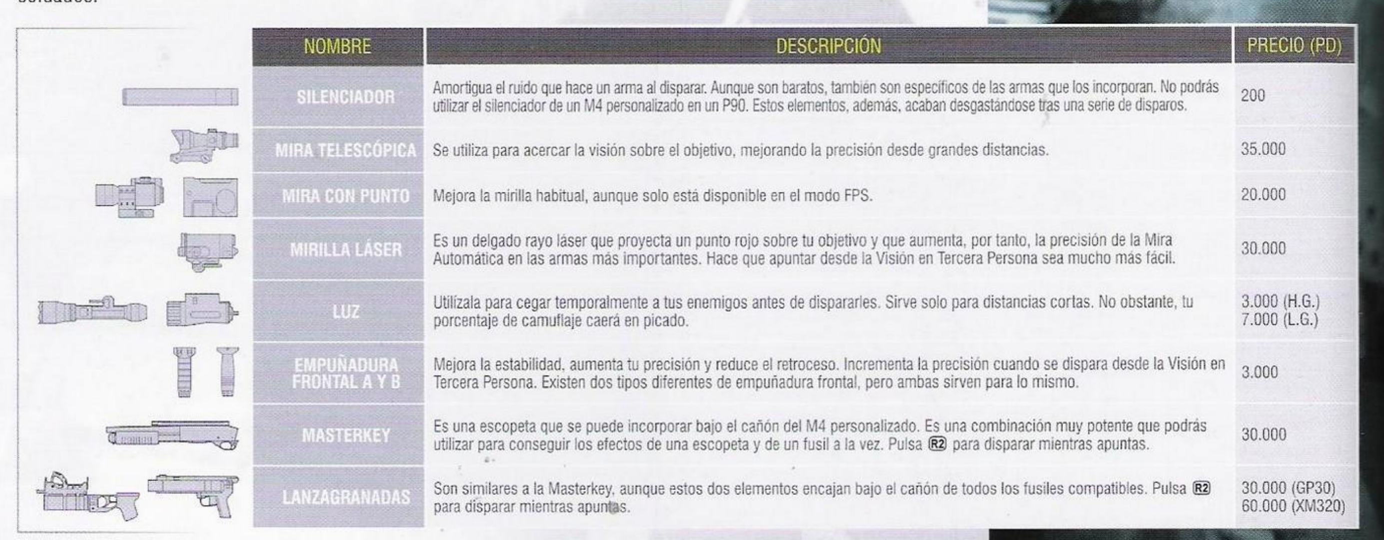
	NOMBRE	PRECIO HABITUAL	PRECIO DE DESCUENTO	DISPONIBLES POR PRIMERA VEZ
BALAS	4,6 x 30 mm	10 PD	8 PD	-
	5,45 x 39 mm	20 PD	16 PD	-
	5,56 x 45 mm	15 PD	12 PD	Oriente Medio (al final)
	5,7 x 28 mm	30 PD	24 PD	-
	7,62 x 42 mm	30 PD	24 PD	-
	7,62 x 51 mm	30 PD	24 PD	-
	7,62 x 54R	40 PD	32 PD	-
	7,62 x 67 mm	50 PD	40 PD	Europa del Este (al principio)
	9 x 18 mm	10 PD	8 PD	Europa del Este (al final)
	9 x 19 mm	25 PD	20 PD	-
	9 x 39 mm	40 PD	32 PD	-
	Munición Rail Gun	200 PD	160 PD	Shadow Moses (al final)
	Perdigón	40 PD	32 PD	-
	Ca. 12 (BPL 00)	50 PD	40 PD	-
	Ca. 12 (Bala)	60 PD	48 PD	-
	Ca. 12 (MUN. VOR)	50 PD	40 PD	-
	G. de 40 mm (GP30)	120 PD	96 PD	-
	40 mm (granada)	130 PD	104 PD	Shadow Moses (al principio)
	40 mm (Granada FB)	120 PD	96 PD	Shadow Moses (al principio)
	40 mm (Granada detonadora)	130 PD	104 PD	Shadow Moses (al principio)
	40 mm (Granada humo)	100 PD	80 PD	Shadow Moses (al principio)
	25 mm A.B.G.	150 PD	120 PD	-
	Munición para RPG-7	250 PD	200 PD	-
	M72A3	200 PD	160 PD	-
	Javelin	350 PD	280 PD	-
	FIM-92A	300 PD	240 PD	-
PARTES PERSONALIZADAS	Masterkey	30.000 PD	24.000 PD	Oriente Medio (al final)
	GP30	30.000 PD	24.000 PD	Oriente Medio (al final)
	XM320	60.000 PD	48.000 PD	Oriente Medio (al final)
	Silenciador (OP)	200 PD	160 PD	Oriente Medio (al final)
	Silenciador (Mk. 23)	200 PD	160 PD	-
	Silenciador (1911)	200 PD	160 PD	-
	Silenciador (P90)	200 PD	160 PD	-
	Silenciador (M10)	200 PD	160 PD	-
	Silenciador (M4)	200 PD	160 PD	Oriente Medio (al final)
	Silenciador (M14)	200 PD	160 PD	-
	Mira con punto	20.000 PD	16.000 PD	Oriente Medio (al final)
	Mira telescópica	35.000 PD	28.000 PD	Oriente Medio (al final)
	Mirilla láser	30.000 PD	24.000 PD	Oriente Medio (al final)
	Flash de luz (A.P.)	3.000 PD	2.400 PD	Oriente Medio (al final)
	Flash de luz (A.L.)	7.000 PD	5.600 PD	Oriente Medio (al final)
	Empuñadura frontal A	2.500 PD	2.000 PD	Oriente Medio (al final)
	Empuñadura frontal B	2.500 PD	2.000 PD	Oriente Medio (al final)
OBJETOS	Escáner	-	-	Después de jugar a MGO más de 10 horas
	Bandana	-	-	A partir de la segunda vez que juegues
	Camuflaje óptico	-	-	A partir de la segunda vez que juegues

G. MODIFICACIÓN ARMAS

Además del armamento sorprendentemente extenso con el que cuenta, *MGS4* incluye además múltiples actualizaciones y mejoras que podrás aplicar a armas concretas.

MODIFICACIONES DE ARMAS

Estas modificaciones son una manera de actualizar y mejorar tus armas básicas. Cómpralas usando los Puntos Drebin, encontrando los elementos en ubicaciones escondidas o recogiendo las que dejen caer los soldados.



NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PRECIO (PD)
SILENCIADOR	Amortigua el ruido que hace un arma al disparar. Aunque son baratos, también son específicos de las armas que los incorporan. No podrás utilizar el silenciador de un M4 personalizado en un P90. Estos elementos, además, acaban desgastándose tras una serie de disparos.	200
MIRA TELESCÓPICA	Se utiliza para acercar la visión sobre el objetivo, mejorando la precisión desde grandes distancias.	35.000
MIRA CON PUNTO	Mejora la mirilla habitual, aunque solo está disponible en el modo FPS.	20.000
MIRILLA LÁSER	Es un delgado rayo láser que proyecta un punto rojo sobre tu objetivo y que aumenta, por tanto, la precisión de la Mira Automática en las armas más importantes. Hace que apuntar desde la Visión en Tercera Persona sea mucho más fácil.	30.000
LUZ	Utilízala para cegar temporalmente a tus enemigos antes de dispararles. Sirve solo para distancias cortas. No obstante, tu porcentaje de camuflaje caerá en picado.	3.000 (H.G.) 7.000 (L.G.)
EMPUÑADURA FRONTAL A Y B	Mejora la estabilidad, aumenta tu precisión y reduce el retroceso. Incrementa la precisión cuando se dispara desde la Visión en Tercera Persona. Existen dos tipos diferentes de empuñadura frontal, pero ambas sirven para lo mismo.	3.000
MASTERKEY	Es una escopeta que se puede incorporar bajo el cañón del M4 personalizado. Es una combinación muy potente que podrás utilizar para conseguir los efectos de una escopeta y de un fusil a la vez. Pulsa R2 para disparar mientras apuntas.	30.000
LANZAGRANADAS	Son similares a la Masterkey, aunque estos dos elementos encajan bajo el cañón de todos los fusiles compatibles. Pulsa R2 para disparar mientras apuntas.	30.000 (GP30) 60.000 (XM320)

COMPATIBILIDAD DE LA OPTIMIZACIÓN

En la siguiente tabla verás todas las piezas que puedes incorporar a cada tipo de arma. Ten en cuenta, sin embargo, que solo podrás contar con una modificación activa por categoría. En la ranura de Montaje superior puedes poner una mira con punto o una mira telescópica, pero no las dos a la vez.

	PISTOLAS						AMETRALLADORA			FUSILES						OTRAS ARMAS			
	OPERATOR	GSR	FIVE-SEVEN	G18C	MK. 23	1911 PERSONALIZADA	P90	M10	MP7	AK-102	M4 PERSONALIZADO	MK. 17	AN94	XM8	M14EBR	M60E4	MK. 46 MOD 1	M870 PERSONALIZADO	MGL-140
SILENCIADOR	▲				▲	▲	●	●			●				●				
MIRA TELESCÓPICA									▲		▲	▲				▲	▲	▲	
MIRA CON PUNTO									▲		▲	▲				▲	▲	▲	
MIRILLA LÁSER							◄				◄	◄			◄	◄	◄		
FLASH DE LUZ (A.P.)	▼	▼	▼	▼															
FLASH DE LUZ (A.L.)							►				►	►			►	►	►		►
EMPUÑADURA FRONTAL A Y B											▼	▼				▼	▼		▼
MASTERKEY											▼								
LANZAGRANADAS GP30										▼			▼						
LANZAGRANADAS XM320											▼			▼					



▲ = Montaje superior ● = Montaje boca ▼ = Montaje inferior ◄ = Montaje izquierda ► = Montaje derecha





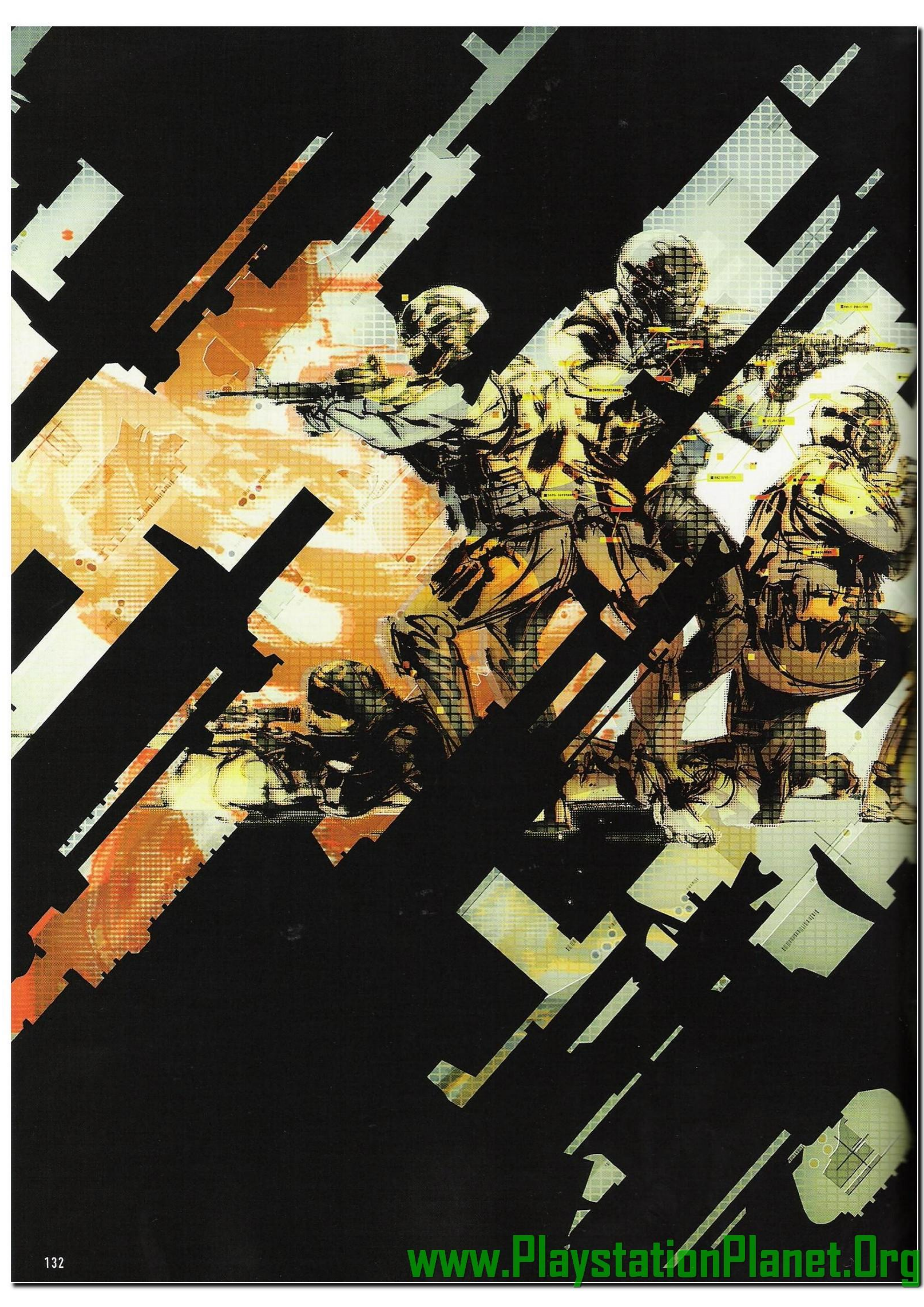


ENEMIGOS Y ALIADOS

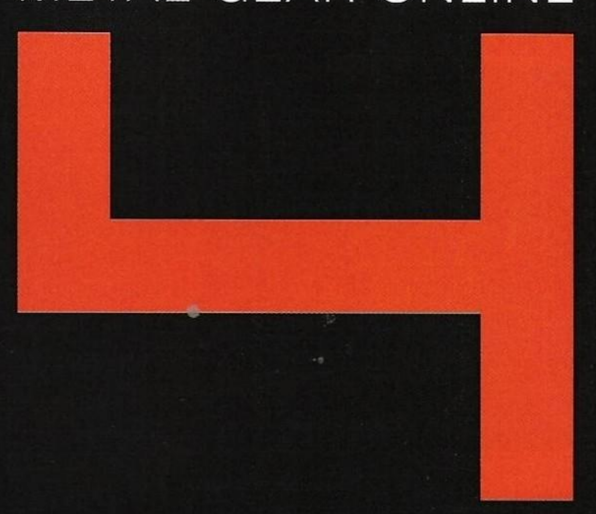
La tabla de Bestiario te ofrece una lista detallada de todos los personajes no jugadores que te encontrarás a lo largo del juego. Se divide horizontalmente de acuerdo a los diversos tipos de personajes. El juego te permite hacer aliados que te hagan las partidas más sencillas. Puedes combatir en el bando de los rebeldes o contra ellos: tú decides.

En la última columna verás los puntos débiles de cada tipo de enemigo. Evidentemente encontrarás más información y estrategias sobre cómo derrotar a tus rivales, sobre todo a los jefes, en las páginas correspondientes del capítulo Recorrido.

	NOMBRE	PUNTO(S) DÉBIL(ES)
REBELDES	Rebeldes de Oriente Medio	Cabeza
	Rebeldes de Sudamérica	Cabeza
	Ejército Paradise Lost	Cabeza
PMCS	Soldados Haven	Cabeza
	Praying Mantis (Oriente Medio)	Cabeza
	Pieuvre Armement (Sudamérica)	Cabeza
	Trajes modernizados (Sudamérica)	Cabeza
	Raven Sword (Europa del Este)	Cabeza
SIN PILOTO	Gekko	Piernas, cabeza
	Gekko Enano	Cabeza
METAL GEARS	Metal Gear REX	-
	Metal Gear RAY	-
JEFES	Crying Wolf	Cabeza
	Screaming Mantis	Marioneta
	Laughing Octopus	Cabeza
	Raging Raven	Cabeza
	Vamp	CQC (jeringuilla)
	Liquid	-



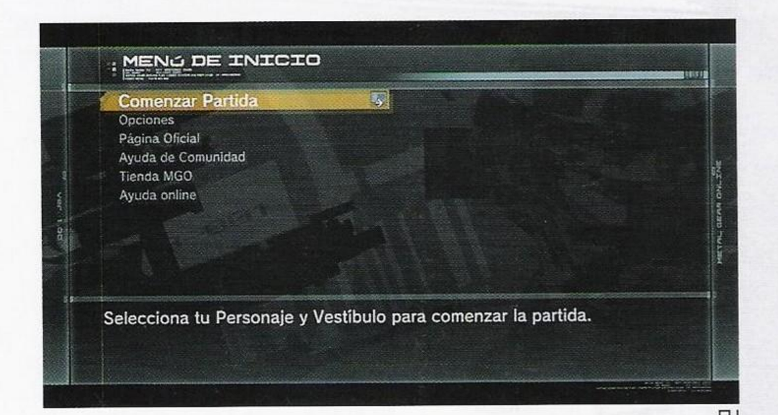
METAL GEAR ONLINE



Metal Gear Online no es el juego multijugador de *Metal Gear Solid 4*. En verdad es un juego completamente independiente y con un enorme potencial de cara a futuras expansiones. Este capítulo pretende ayudar a los lectores que utilizan por primera vez el servidor MGO junto a *MGS4* ofreciéndoles explicaciones y trucos para que sepan por dónde empezar y cómo seguir después.

PRIMEROS PASOS

Esta breve sección te ayudará a entender la estructura y contenidos de los menús más importantes de *MGO*. Te guiará fácilmente desde la pantalla de título hasta el inicio de tu primera partida. Si ya eres un experto en otros juegos online o confías en tu habilidad para dilucidar qué debes hacer en cada momento, salta directamente a la siguiente sección en la página 136.



01



02

MENÚ DE INICIO

Conéctate utilizando tu GAME ID y contraseña, y serás redirigido automáticamente al menú de inicio (Fig. 1).

El menú de inicio cuenta con varios elementos útiles. Cada uno de ellos es bastante explicativo por sí mismo, pero aún así van acompañados de mensajes aclaratorios. Selecciona Comenzar Partida cuando estés listo para crear tu nombre de usuario.

En la pantalla Selecciona personaje tendrás que crear al soldado que utilizarás en el juego. Deberás elegir además un nombre, la apariencia, la voz y los accesorios (Fig. 2). La ropa es un detalle puramente estético que no influye en el juego. Puedes modificar estos parámetros (nombre del personaje, rostro y voz, que son finales en cuanto los registras) en la pantalla de Datos Personales.

También puedes asignarle habilidades a tu personaje, aunque tendrás que pagar 1 punto por cada nivel. El nivel de habilidad se muestra mediante una barra muy sencilla con un bloque por nivel, hasta un máximo de tres. Básicamente, cuanto más alto es el nivel, más efectiva es la habilidad. Por ejemplo, si tienes la habilidad de Movimiento rápido de nivel 3, te moverás con más velocidad que si la tuvieras de nivel 1. Podrás gastar hasta un total de 4 puntos.

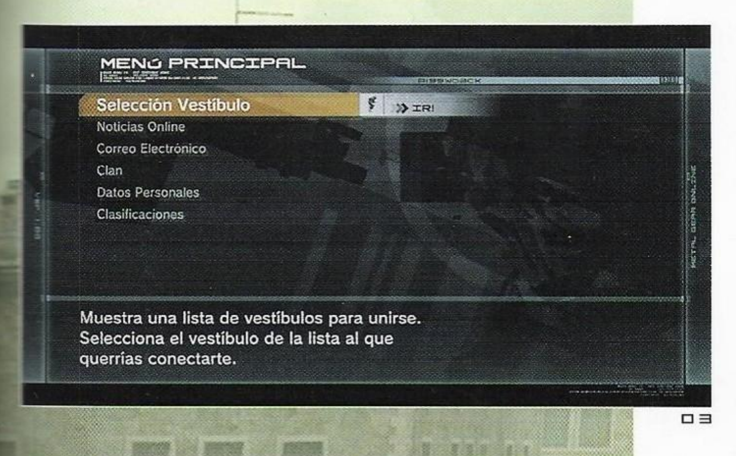
No obstante, hasta que ganes experiencia en el campo de batalla, el máximo nivel al que podrás optar en cada disciplina es 1. Por ejemplo, si eres un experto francotirador conseguirás al cabo del tiempo un nivel adicional de habilidad Dominio del fusil de francotirador y más adelante podrás aumentarlo hasta un total de 3. Sin embargo, el nivel máximo de habilidad será de 4, con lo cual tendrás que sacrificar otras capacidades para realizar esta mejora. Algunos jugadores optan por la especialización, mientras que otros prefieren mantener un equilibrio en todos los campos. La decisión, por supuesto, está en tu mano. No hay maneras mejores ni peores de gastar tus puntos de habilidad, aunque lo lógico es que des prioridad a aquellas habilidades que utilizas habitualmente en los combates.

HABILIDAD	DESCRIPCIÓN
HABILIDAD PISTOLA	Habilidad en el manejo de las pistolas. Reduce el retroceso al disparar y disminuye el tiempo de recarga.
HABILIDAD METRALLETA	Habilidad en el manejo de las ametralladoras. Reduce el retroceso al disparar y disminuye el tiempo de recarga.
HABILIDAD FUSIL ASAL.	Habilidad en el manejo del fusil de asalto. Reduce el retroceso al disparar y disminuye el tiempo de recarga.
HABILIDAD ESCOPETA	Habilidad en el manejo de la escopeta. Reduce el retroceso y el tiempo de recarga, y aumenta la velocidad de la escopeta corredera.
HABILIDAD FUSIL FRAN.	Habilidad en el manejo del fusil de francotirador. Reduce el retroceso y aumenta la velocidad de recarga y de repetición.
ZOOM	Acerca más la visión mientras apuntas en modo FPS (pero no si utilizas una mira telescópica).
FIJACIÓN MIRA MEJORADA	Aumenta la distancia máxima de fijación de la mira (equivaldría a incrementar el parámetro FIJ en el juego individual).
HABILIDAD LANZAMIENTO	Habilidad de blandir armas arrojadizas. Te permite lanzarlas más lejos.
HABILIDAD TRAMPA	Habilidad con las trampas. Te permite colocar trampas con mayor rapidez.
HABILIDAD CQC	Habilidad en los combates cuerpo a cuerpo. Te permite contener a los objetivos, utilizar las técnicas más avanzadas e incrementar el daño tras dejar inconsciente a tu enemigo.
HABILIDAD CUCHILLOS	Habilidad con los cuchillos. Te permite moverte mientras atacas con un cuchillo y consigue además que los ataques sean más rápidos.
MOVIMIENTO RÁPIDO	Aumenta tu velocidad de movimiento.
EXPOSICIÓN ENEMIGO	Te muestra los enemigos a los que has atacado (puedes compartir esta información mediante SOP). El tiempo mejora a medida que aumentas el nivel.
CONSCIENCIA	Te muestra dónde hay trampas cercanas (puedes compartir esta información mediante SOP). La distancia es mayor a medida que aumentas el nivel.
ALERTA OBJETIVO	Te muestra a los enemigos que te atacan cuando te apuntan y cuando sufres daños críticos (puedes compartir esta información mediante SOP). El tiempo mejora a medida que aumentas el nivel.
ESCANEAR	Pulsa △ mientras contienes a un enemigo para ver la información asociada (puedes compartirla mediante SOP). El tiempo de escaneo mejora a medida que aumentas el nivel. Necesitas la habilidad CQC y el objeto escáner.

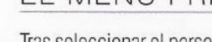




Deberías intentar escoger siempre aquellas habilidades que se complementen con las de tus compañeros de equipo, de tal manera que vuestro grupo acabe convirtiéndose en una unidad con una variedad equilibrada de habilidades a vuestra disposición. Tienes la opción de cambiar las habilidades de tu personaje en el menú de instrucciones antes de cada partida.



03



EL MENÚ PRINCIPAL

Tras seleccionar el personaje que utilizarás, llegarás al menú principal (Fig. 3). En este menú encontrarás las siguientes opciones:

Selección Vestíbulo	Te dará acceso a tres tipos de vestíbulos. Más adelante encontrarás información detallada al respecto.
Noticias Online	Echa un vistazo a las últimas noticias.
Correo Electrónico	Utilízalo para enviar y recibir correos electrónicos. Podrás guardar hasta 16 mensajes en tu bandeja de entrada y 5 en la bandeja de enviados.
Clan	Un clan es un grupo de jugadores que se reúnen para jugar juntos como equipo. Usa esta pantalla para unirte a uno de ellos o crea uno y mantén luego el contacto con todos los miembros. Echa un vistazo a la lista de miembros para saber en qué vestíbulos están jugando tus compañeros de clan. El líder del grupo puede, además, crear un emblema de clan para identificar más fácilmente a sus compañeros durante el juego.
Datos Personales	Te permite cambiar una serie de configuraciones personales.
Clasificaciones	Aquí verás las clasificaciones de personajes y clanes. Estas clasificaciones se dividen de acuerdo a unas reglas y a las puntuaciones del servidor.

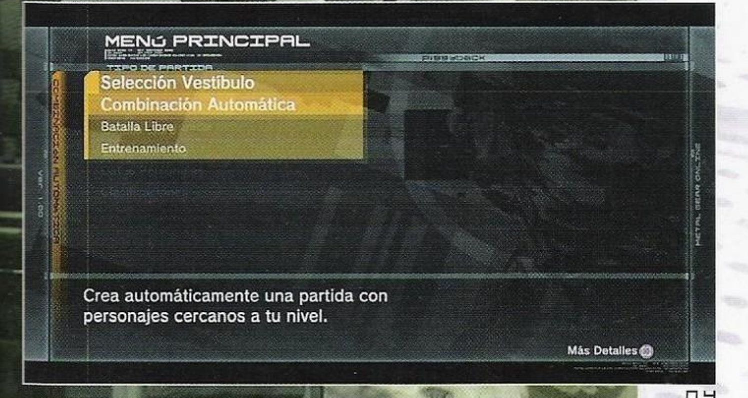
Selección de vestíbulo

En la pantalla de selección de vestíbulo podrás elegir entre estos tres tipos (Fig. 4): Combinación Automática, Batalla Libre y Entrenamiento.

Combinación Automática: selecciona este vestíbulo si quieres pasar directamente a la acción. Aquí crearás automáticamente una partida en la que los demás personajes estarán, por regla general, a un nivel parecido al tuyo. En cuanto se haya localizado a un grupo adecuado de jugadores, te unirás a ellos en una nueva partida o entrarás en mitad de una que ya esté empezada. La Combinación Automática es la mejor opción cuando no has jugado nunca a *MGO* o si todavía estás aprendiendo. Las partidas en este vestíbulo influyen directamente en tu nivel, puntuación, récord y habilidad.

Batalla Libre: en este vestíbulo podrás unirte a una partida que ya esté en marcha o crear una nueva en la que tú serás el anfitrión y establecerás tus reglas, mapas y ajustes (incluyendo el número de rondas). Podrás registrar hasta un máximo de 15 fases por partida.

Entrenamiento: en el Entrenamiento en solitario utilizarás a las figuras pasivas y diversos objetivos para entrenar tus habilidades. No obstante, para aprender los fundamentos del sistema de juego de *Metal Gear Online*, lo mejor es que elijas el entrenamiento para novatos. Unirse al Entrenamiento Combate implica que te entrenarán jugadores veteranos que reciben el nombre de Instructores. En cualquier caso, lo que hagas en el vestíbulo de entrenamiento no influirá en tu nivel, puntuación, récord o habilidades.



04

Datos Personales

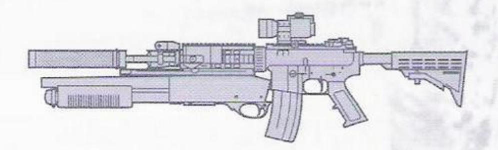
Aquí podrás cambiar muchos de tus parámetros personales (Fig. 5).

Configuración Habilidades	Aquí podrás cambiar las habilidades que escogiste al crear a tu personaje.
Apariencia	Tus preferencias influyen solo en el aspecto que tendrá tu personaje, pero no en su comportamiento.
Información Personal	Aquí encontrarás detalles sobre tus combates clasificados según los modos de juego. Incluye, entre otras cosas, cuántas veces (y de qué manera) has neutralizado al enemigo y viceversa. Verás también diversas estadísticas en las que se muestra cuánto tiempo has jugado, así como cualquier hazaña que hayas realizado.
Lista Amigos	Edita tu Lista de amigos, envía correos electrónicos o traslada una partida a la que esté jugando uno de tus amigos. Puedes tener hasta 32 amigos en tu lista.
Lista de bloqueo	Puedes bloquear hasta 32 jugadores con los que no quieras interactuar.
Historial de Partidas	Aquí podrás ver una lista de los personajes a los que te has enfrentado en línea.
Búsqueda Jugadores	Busca a jugadores conectados cuyos nombres concuerden con el que has introducido.
Opciones de Juego	Aquí podrás configurar diversas opciones (parecidas a las del juego individual) y activar combinaciones de teclas o mensajes programados.
Álbum Fotos	Aquí podrás ver las fotografías que has sacado con el objeto cámara.

EL MENÚ DE INSTRUCCIONES

Verás este menú cada vez que empieces una partida (Fig. 6). Podrás utilizarlo, entre otras cosas, para echar un vistazo al mapa (aunque probablemente sean más útiles los mapas que te proporcionamos en esta guía), para equilibrar la distribución de jugadores de los distintos equipos o para modificar tus habilidades y adaptarte mejor al modo de juego. Los demás elementos son lo bastante explicativos por sí mismos.

Pulsa Ⓐ para ver la pantalla Log chat y START para confirmar que estás preparado.



FUNDAMENTOS MULTIJUGADOR

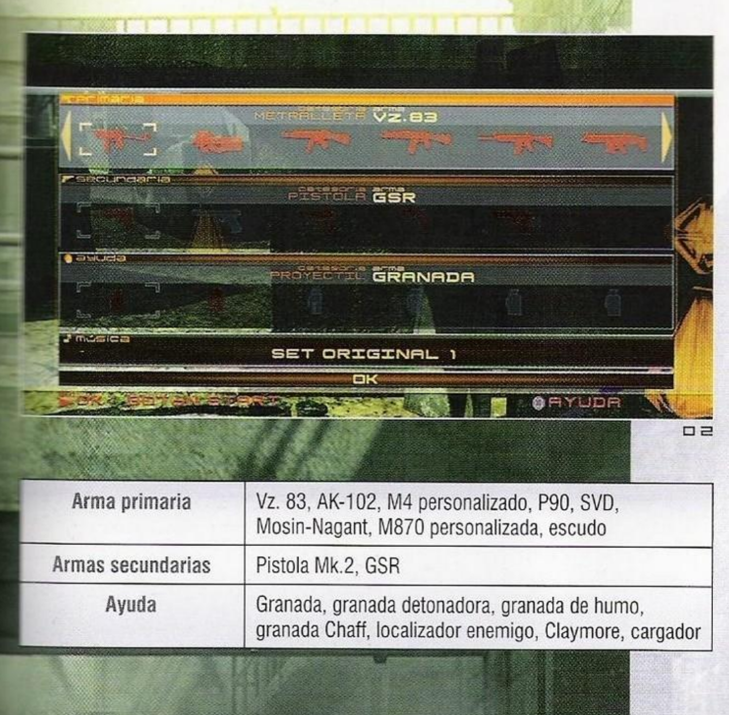
Metal Gear Online quizás sea la primera experiencia de juego multijugador para algunas personas. No obstante, también los veteranos de los juegos de guerra online comprobarán que *MGO* es algo único. Esta sección pretende ayudarte a que te sumerjas en esta experiencia de la forma más sencilla posible.

CONTROLES

Los controles de *Metal Gear Online* son los mismos que en *MGS4*. Si ya has jugado a *MGS4* durante un tiempo antes de pasar a *MGO* (y la verdad es que deberías hacerlo así), te resultará muy sencillo y cómodo mover a tu personaje de un lugar a otro.

Podrás aprender a controlar a tu personaje en el entrenamiento para novatos accediendo a través del vestíbulo de entrenamiento. Te ayudará también leer el capítulo Cómo jugar de esta guía (consulta la página 8).

No obstante, algunos controles son específicos para *MGO*. Pulsando SELECT una vez abrirás la ventana de Mensajes programados (Fig. 1), púlsalo otra vez para abrir el chat. En ambos casos tendrás que seleccionar con ✪. Asimismo, podrás ajustar el mapa con R3.



02

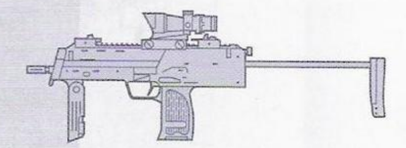
Arma primaria	Vz. 83, AK-102, M4 personalizado, P90, SVD, Mosin-Nagant, M870 personalizada, escudo
Armas secundarias	Pistola Mk.2, GSR
Ayuda	Granada, granada detonadora, granada de humo, granada Chaff, localizador enemigo, Claymore, cargador

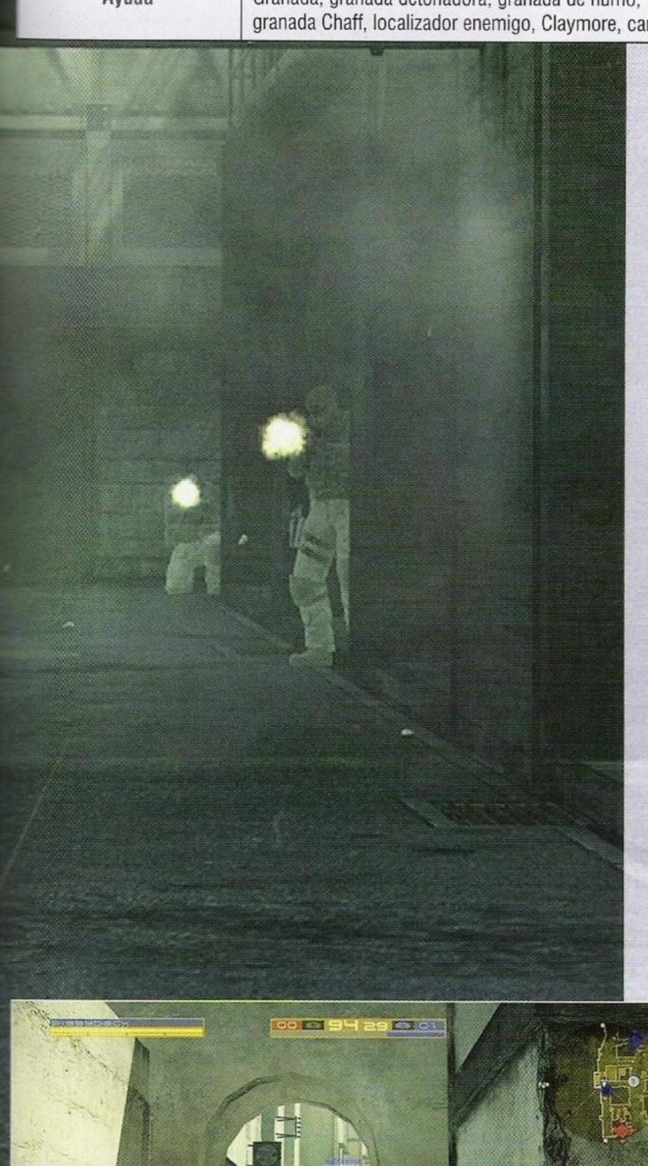
EQUIPO

Al inicio de cada partida podrás escoger tu equipo. La mayoría de las armas a tu disposición existen también en *MGS4*, por lo que también las encontrarás en el capítulo Inventario de esta guía. Cada una de las armas tiene unos atributos y unos usos concretos, de modo que conviene que hagas tu elección teniendo muy presente el modo de juego que vas a seleccionar (dependiendo del objetivo necesitarás un equipo u otro), tus preferencias personales y si cuentas o no con el apoyo de otros compañeros. Aún así conviene que hagas una selección equilibrada para poder adaptar tus estrategias a las nuevas situaciones que te vayan surgiendo.

Escoge un arma de cada categoría. En la tabla encontrarás una selección representativa de las armas a las que tendrás acceso normalmente. Esta lista predefinida se corresponde con las armas disponibles por defecto (Fig. 2). Podrás adquirir otras armas solo si has activado la opción "Puntos Drebin habilitados".

Cuentas por defecto con ciertos objetos como una caja de cartón, prismáticos (que podrás usar con el modo Prism de Solid Eye) y la cámara. Funcionan de la misma manera que en *MGS4*. Conseguirás más en el campo de batalla (aunque solo estarán disponibles durante la escena correspondiente) o si logras reunir ciertos requisitos especiales.





EL SISTEMA SOP

Al igual que en *MGS4*, el sistema SOP es una red de nanomáquinas implantada en los cuerpos de los soldados que participan en ella. Esta red los conecta como equipo y les permite compartir información.

Para poder beneficiarte de este sistema tendrás que activarlo primero. Para conectarte, aproxímate a un compañero de equipo que esté cerca y pulsa Ⓐ. Si estás de pie, lo saludarás (Fig. 3), si no, lo señalarás con el dedo. Cuando el cuerpo de tu compañero parpadee con el color de tu equipo, la conexión se habrá completado. Si este compañero está conectado a su vez a otros compañeros de equipo, te conectarás a todos ellos. No obstante, el sistema SOP permanece activo solo mientras estés vivo: en caso de que mueras y reaparezcas, volverás a empezar sin estar conectado a tus compañeros de equipo.

Podrás ver la silueta de tus compañeros de equipo conectados aunque haya obstáculos en el camino, lo que te permitirá coordinar y participar en sofisticados ataques tácticos. Esto, naturalmente, también se aplicará a tus enemigos. La cantidad de datos compartidos dependerán de tu posición y de las condiciones del momento, pero también podrás saber en qué posición están, cuál es su estado y desde qué dirección les llegan los mensajes de radio. Esta información va acompañada de los siguientes iconos de identificación:

◯	Mensaje programado enviado	♥	Leyendo una revista
★	Derribado	☠	Muerto
Z	Durmiendo	!	En combate

03

Con determinados ajustes de habilidad activados, si un compañero de equipo daña a un enemigo o viceversa o cae en una trampa, el enemigo o la trampa aparecerán temporalmente en las pantallas de los compañeros.



La función principal del sistema SOP consiste en proporcionarte información de tus compañeros de equipo, aunque también puedes utilizarlo para descubrir datos de tus enemigos. Esto, como verás en la tabla, solo podrás hacerlo si cuentas con las habilidades adecuadas y un objeto específico.

REQUISITO NECESARIO	EFECTO
Habilidad Exposición de enemigos	Todos tus compañeros de equipo conectados verán a los enemigos a los que has atacado.
Habilidad Percepción	Todos tus compañeros de equipo conectados verán las trampas cercanas.
Habilidad Alerta de objetivos	Todos tus compañeros de equipo conectados verán a los enemigos que han fijado la mira o que están atacando a tu soldado.
Habilidad Dominio del combate CQC Habilidad Escanear Objeto escáner	Contén a un enemigo mediante una maniobra CQC (Fig. 4) y pulsa después ⊜ para inyectarle el escáner. Esto te servirá para transmitir a tus compañeros de equipo, las siluetas de todos los enemigos conectados al que has capturado.

No hace falta decir que tu equipo y tú tendréis una ventaja bastante significativa si sabéis qué posición ocupan las fuerzas enemigas.

DIFERENCIAS MULTIJUGADOR

En cualquier caso, jugarás a *MGO* de la misma manera que lo haces a *MGS4*. Los controles son idénticos e incluso la estructura de la pantalla es muy similar en ambos juegos. Esto significa que todo el tiempo que dedicas a pasártelo bien en la aventura individual es también experiencia que acumulas para el juego multijugador.

Hay, sin embargo, unas cuantas características que hacen de *MGO* un juego completamente diferente, puesto que normalmente no tendrás acceso a los dispositivos y herramientas básicas de *MGS4*. La diferencia principal es que, a diferencia de la aventura individual, no cuentas con la ayuda del traje OctoCamo para poderte camuflar en el entorno. Esta carencia complica, naturalmente, el esconderse. No obstante, saberse ocultar de forma natural e inteligente es la clave para triunfar. Los modos de juego en los que controlas a Snake son evidentemente una excepción porque él, claro está, sí utiliza el OctoCamo.

Pero el OctoCamo no es el único elemento al que no podrás acceder en *MGO*. Ocurre lo mismo con el Anillo de la Amenaza y el Solid Eye (a menos que estés jugando con Snake en una misión de infiltración). Por otro lado, verás un radar activo continuamente en la esquina superior derecha de la pantalla, que te ofrecerá un resumen detallado de los objetivos y aliados que te rodean (aunque no de los enemigos). El equipo a tu disposición es, además, mucho más limitado en comparación con los increíbles recursos que te ofrece *MGS4*. El que no puedas utilizar objetos de curación y que tampoco consigas recuperarte agachándote o tumbándote, significa no solo que no podrás rellenar tus indicadores de VIDA o de Psyche, sino que además tendrás que ir con mucha cautela para evitar que te liquiden. Tienes, en resumen, tres armas por fase, así como unos cuantos objetos de apoyo como los prismáticos. Y con eso tendrás que sobrevivir.

Otra de las diferencias con respecto a *MGS4* es que podrás ver los nombres e indicadores de VIDA de tus aliados sobre sus cabezas en todo momento, pero los de tus enemigos solo los podrás ver cuando les apuntes con un arma. ¡Si se te acerca alguien que no tiene nada escrito sobre su cabeza, dispara primero y pregunta después!

La tienda de Drebin no existe en *MGO*, pero algunos tipos de juego te ofrecen la posibilidad de comprar más armas y mejoras con los Puntos Drebin que ganes durante las partidas. Recibirás, además, una cantidad por defecto de PD cuando empieces el juego. Cuantos más enemigos derrotes y bases u objetivos captures, más puntos ganarás para gastar la próxima vez que te maten o cuando se inicie una nueva ronda, si es que logras sobrevivir hasta el final.

No podrás recoger ni la munición ni las armas en el juego online. En cuanto tu cargador se quede vacío, tendrás que cambiar al arma secundaria, al cuchillo aturdidor o a una maniobra CQC si tienes la habilidad correspondiente y el requisito.

Las habilidades, sin embargo, son algo exclusivo de *MGO* y las que escojáis tus compañeros de equipo y tú influirán sobremanera en las tácticas a las que podréis acceder tanto individualmente como en grupo. Otra característica especial es el Localizador de enemigos (una granada que, en cuanto explota, hace visibles a todos los enemigos dentro de un alcance determinado – Fig. 5) y el escudo (un "arma" básica que utilizarás para protegerte de los disparos y explosiones) que debes activar con L1 y pulsando R1 para atacar con él).

MGO cuenta con un bloqueo de fuego aliado que se activa automáticamente cuando empiezas a disparar contra uno de tus compañeros de equipo. No funciona con CQC, pero es un elemento muy útil que te ayudará a evitar accidentes.

Por último, la catapulta es un dispositivo fantástico que te permite volar por el aire y subir hasta los tejados (Fig. 6). Es muy divertida y una manera de llegar rápidamente hasta un lugar determinado. Tiene además un valor estratégico bastante obvio, aunque debes tener en cuenta que los francotiradores enemigos a menudo la establecerán como su objetivo prioritario porque los soldados son completamente vulnerables en los momentos previos a salir volando por el aire.



04



05

06

TRUCOS MULTIJUGADOR






TRUCOS GENERALES

Empecemos por el más básico. Respecto a la recarga se aplicará lo siguiente: *recarga o muere*. No hace falta decir lo fundamental que es iniciar los combates con los cargadores llenos. De modo que, cuando escojas las armas, ten muy presentes los tiempos de recarga y la capacidad de munición.

No desaproveches la oportunidad de utilizar el arma secundaria. Si te quedas sin balas en el peor momento, cambia a la pistola para rematar a un rival ya debilitado.

Contrariamente a las protestas de algunos, en los combates no existe el "kill stealing" (robarle a los demás jugadores los objetivos a los que estaban atacando) porque lo que prima es la independencia y el libre albedrío de cada uno. Pero en las partidas por equipos (sobre todo en aquellas enfocadas a conseguir un objetivo concreto), lo importante es el bien del equipo. En resumidas cuentas, no vaciles ni un momento cuando tengas la oportunidad de eliminar a un rival.

En *MGS4*, gatear es casi siempre la manera más segura de avanzar. En *MGO*, sin embargo, el ritmo de juego es demasiado rápido como para hacerlo de esta manera, sobre todo porque normalmente no cuentas con la ayuda del OctoCamo para enmascarar tus movimientos. Por eso, en la mayoría de los casos la mejor opción es caminar. Sin embargo, deberías evitar correr a menos que estés en combate, asaltes una base con tu equipo (no te haría falta ser sigiloso) o si intentas escapar de los enemigos que te persiguen.

No te precipites a la hora de entrar en combate. Los jugadores listos a menudo prefieren examinar la situación y esperar al momento idóneo para atacar.

Al igual que en *MGS4*, también en *MGO* tendrás que estar atento a los sonidos de las pisadas o los gritos de dolor. El sistema de sonido es tan sensible y realista que podrás confiar en tus sentidos igual que en la vida real. Si oyes pisadas acercándose a ti, significa que un enemigo está próximo y que debes estar alerta. Vigila las sombras en movimiento y ten cuidado con los sonidos y movimientos que tú mismo emites porque le estarás descubriendo al enemigo tu posición igual que ellos te revelan la suya. Si juegas con el volumen demasiado bajo, te perderás estas pistas fundamentales.

Vagar sin rumbo fijo en los combates a muerte suele ser bastante ineficaz. Hasta que te familiarices bien con los mapas y sus subterfugios, puedes avanzar por rutas sencillas o circuitos fáciles de memorizar. De esta manera te sentirás más seguro y sabrás mejor lo que esperar y cómo reaccionar en consecuencia. No obstante, si ves que tus rivales han memorizado tus tácticas, prepárate para cambiarlas de inmediato o acabarás convirtiéndote en un objetivo muy predecible.

Intenta cubrirte todo lo que puedas. Si pasas mucho tiempo al descubierto en zonas expuestas, te arriesgas a que te ataquen desde múltiples ángulos. Por regla general, la estrategia más efectiva es permanecer detrás de un obstáculo. Examina tu entorno girando la cámara y prepárate para atacar inesperadamente en cuanto se te acerque algún enemigo (Fig. 1).



02

Utiliza el Entrenamiento en solitario para acostumbrarte a los mapas. Gracias a ellos podrás desarrollar múltiples estrategias que luego aplicarás durante el combate; busca las mejores posiciones desde las que disparar como francotirador o para preparar emboscadas, y "acostúmbrate" a todo lo que te rodea. Si logras familiarizarte con las peculiaridades de cada mapa acabarás convirtiéndote en un jugador mucho más experto.

Puedes activar el ajuste Apuntar Auto en el menú Opciones. No obstante, al igual que en *MGS4*, esto no supone necesariamente una ventaja porque con esta función disparas automáticamente al pecho de tu objetivo en lugar de a la cabeza, que es mucho más eficaz. Si has decidido utilizarlo, activa Apuntar Auto (◎) solo cuando te convenga tácticamente. Te será muy útil cuando tengas que proteger a los demás compañeros de tu equipo mediante el fuego de supresión si los atacan múltiples enemigos y también a corta distancia cuando la fijación estándar se complique. Sin embargo, no debes abusar de ella: apuntar manualmente o utilizar el modo FPS es algo que deberían practicar todos los jugadores porque la habilidad para disparar certeramente en la cabeza es lo que diferencia a los buenos jugadores de los que no lo son.

Intenta no infiltrarte constantemente manteniendo pulsado L1 porque disminuye sobremanera tu velocidad y limita tus movimientos. A menos que estés apuntando o te acerques sigilosamente a un enemigo, deberías usar la cámara para mirar a tu alrededor regularmente. Si no lo haces, quedarás muy desprotegido frente a los ataques que puedan llegarte por la retaguardia.

Acostúmbrate a usar los explosivos para sacar ventaja. Si tienes la suerte de que tu objetivo se acerque a un objeto que podría detonar, dispáralo para iniciar o terminar el combate con un gran estallido (Fig. 2).

Memoriza las posiciones en las que reapareces durante las primeras semanas de juego, sobre todo durante los combates a muerte. Saber por dónde pueden aparecer los enemigos te ayudará a protegerte de ataques inesperados.

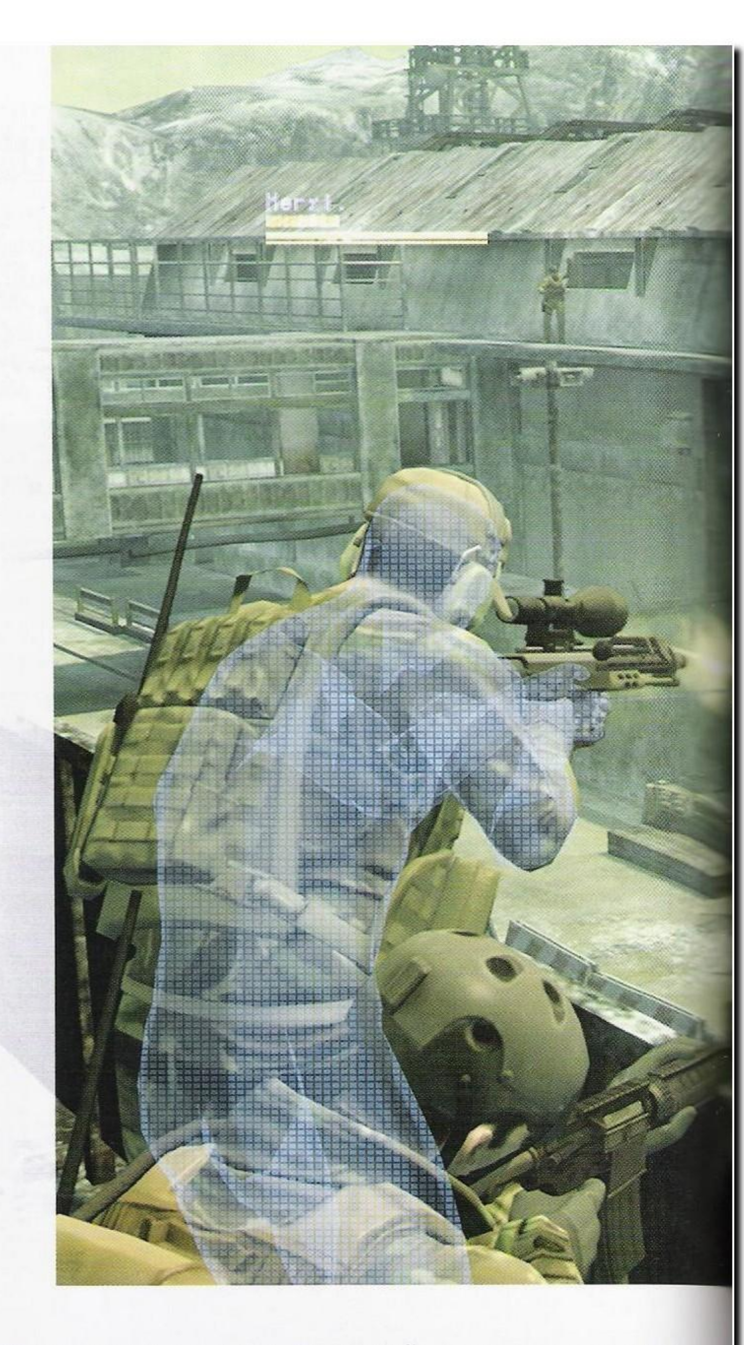
Las armas y CQC no son los únicos métodos de ataque a tu disposición, también puedes rodar contra un enemigo para tirarlo al suelo y luego dispararle en la cabeza. Si ves que alguien espera para rodar contra ti, acércate agachado a tu posición. En caso de que ese personaje ruede y, con suerte, no acierte, puedes disparar con Apuntar Auto mientras ejecuta la maniobra, dispararle en la cabeza cuando se vaya a levantar o llevar a cabo una técnica CQC.

Dispones también de varias alternativas cuando logras tirar al suelo a uno de tus rivales: acaba con él manualmente o con Apuntar Auto, o dispárale con un dardo sedante y rueda contra él cuando intente ponerse de pie, lo que le dejará irremediablemente aturdido.

Si intentas impactar rodando contra un objetivo pero no aciertas, mantén pulsado ⊗ para tumbarte boca abajo. Esto lo desconcertará cuando pretenda contraatacar y evitarás que te hagan daño mediante CQC o rodando contra ti. Otra opción es que lo dispares mientras estás tumbado.

Si te tiran al suelo y ves que tu adversario te está apuntando, intenta sorprenderlo: en lugar de levantarte inmediatamente, quédate tumbado o ponte boca arriba para dispararle. También puedes rodar hacia un lado para esquivar su ataque.

Para reducir las probabilidades de que te disparen en la cabeza, intenta moverte siempre sin un patrón predeterminado. Corre, rueda, túmbate, aminora la marcha: cualquier variación en tus movimientos servirá para confundir a tus rivales.



TRUCOS PARA LOS COMPAÑEROS DE EQUIPO

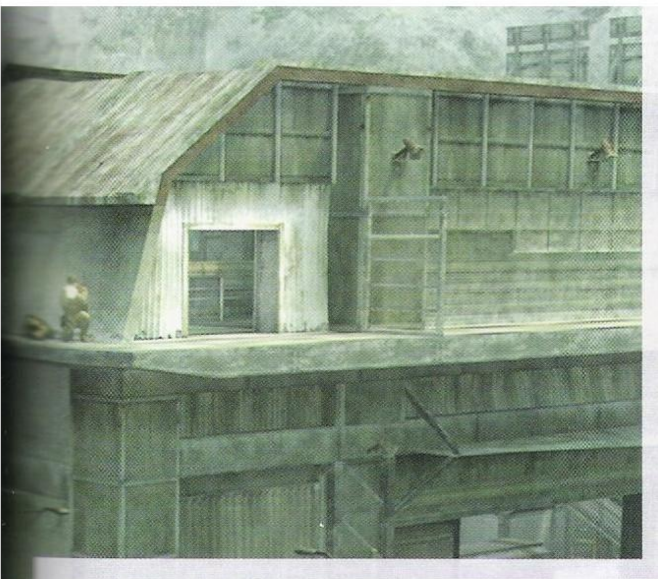
La comunicación es un elemento fundamental en los juegos de objetivos y te ayudará mucho en todas las partidas por equipos. Es importante que seas claro y conciso, de modo que utiliza siempre términos descriptivos para identificar las zonas o las posiciones específicas.

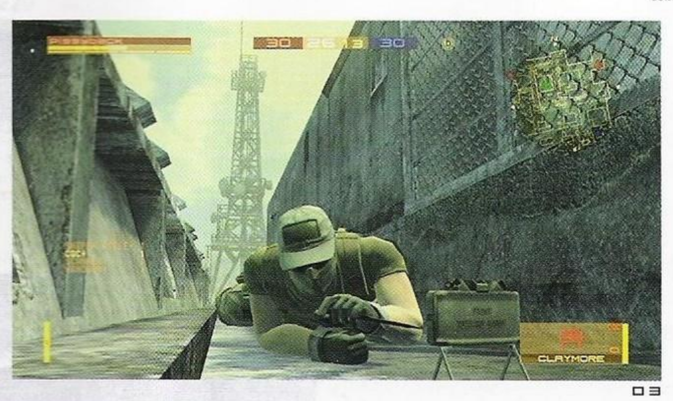
Apostarse en los lugares en los que suele reaparece el enemigo podría provocar confusión y obstaculizar los intentos por llevar a cabo una estrategia unida. Si ves en algún momento que tus rivales se han colocado en el lugar en el que sueles reaparecer para liquidarte, comunícaselo a tus compañeros de equipo para que neutralicen la amenaza inmediatamente. Si no lo haces, el resultado será desastroso.

En los combates a vida o muerte ten muy en cuenta que tu bienestar es fundamental y procura siempre disparar cuando estés seguro de que matarás a tu enemigo. Cada vez que falles le darás un punto extra al equipo rival, de modo que no tiene mucho sentido que te enzarces en peleas en las que tienes pocas o ninguna posibilidad de ganar.

Si tienes la impresión de que eres el último en llegar a un equipo bien organizado, no te limites a darte por vencido y combatir individualmente porque estarías perdiendo el tiempo. En lugar de eso, sigue y observa a tus compañeros de equipo e intenta identificar las tareas que podrías llevar a cabo para contribuir a la estrategia global.

El sistema SOP otorga una gran profundidad táctica a cada combate. Existen, no obstante, momentos en los que los equipos se beneficiarán de los asaltos en solitario de alguno de sus miembros que no esté conectado a los demás. Así, si capturan a este explorador o francotirador y luego lo escanean con el escáner, no desvelará la posición de sus compañeros.





03



04



05

TRUCOS DE EQUIPO

Todo el equipo al que tendrás acceso en las partidas multijugador es funcionalmente idéntico al que encontrarás en *MGS4*.

Aunque es arriesgado, podrás gatear sobre los las Claymore para desactivarlas (Fig. 3), aunque desde luego morirás si un enemigo te detecta mientras te aproximes o pases de largo uno de estos explosivos.

El escudo es un arma que encontrarás muy útil sobre todo en los juegos por equipos. Éste proporciona, en realidad, una protección bastante mediocre y te permite atacar únicamente cuando la distancia que te separa de tu enemigo es muy corta. Aún así, marcará una gran diferencia si lo utilizas, por ejemplo, para proteger a un compañero de equipo que lleve un KEROTAN (Fig. 4).

Utiliza la caja de cartón para protegerte de los disparos en la cabeza. No funciona como una armadura, pero evita que tus enemigos *sepan exactamente* a qué altura tienes la cabeza. Lógicamente ocurre lo mismo con el bidón.

Cuando consigas dejar inconsciente a un enemigo, ponle una revista a los pies para que se quede ensimismado en el momento en el que despierte.

TRUCOS DE ARMAS

Una táctica muy eficaz es lanzar granadas para debilitar a tus enemigos antes de atacarlos con más dureza (Fig. 5). El daño y la desorientación que sufrirán te da una clara ventaja contra cualquier enemigo.

Las granadas pueden servirte además para disuadir a los enemigos que te persiguen, especialmente si atraviesas las puertas corriendo.

Si te enfrentas a un francotirador, concéntrate en evitar que el enemigo te apunte. Lo conseguirás disparándoles regularmente para que no puedan acercar la visión ni dispararte con precisión.

Practica disparando sin mira telescópica con los fusiles de francotirador. La experiencia que acumules te será de gran utilidad con estas armas tan potentes.

Coloca las Claymore en posiciones clave para coger desprevenidos a tus enemigos. Colócalas alrededor de una base, por ejemplo, y crearás así un sistema de "alarma" muy eficaz y letal. No hace falta decir que conviene que avises a tus compañeros de tales "sorpresas" cuando juegues por equipos.

En las partidas a vida o muerte tu objetivo será matar al mayor número de enemigos posible, así que deberás escoger las armas más letales. Si todo lo que tienes a tu disposición es un escudo y la Mk.2, sin duda te resultará imposible cumplir la misión.

Por otro lado, en las partidas basadas en los objetivos, no deberás subestimar el potencial de las armas anestésicas. Quizá pienses que matar a tus rivales es más eficaz, pero éste no siempre es el caso. Dejarlos inconscientes también sería estupendo, sobre todo porque tus víctimas permanecerán dormidos mucho más tiempo del que tardarían en reaparecer en el caso de haber muerto.

A nivel táctico, aturdir o sedar a un rival puede serte de gran utilidad a la hora de preparar una emboscada, sobre todo si sospechas que el equipo rival no cuenta con un líder coherente o si su capacidad de comunicación no es todo lo buena que debería ser. Cuando el inevitable héroe solitario llegue para salvar a su compañero... bueno, ya sabes lo que tienes que hacer.

Si te aciertan con un dardo sedante o te dejan inconsciente, despertarás antes si pulsas los botones de tu mando.

Utiliza toda la información que verás en pantalla, especialmente qué armas consiguen eliminar a más enemigos en el mapa. Examina lo que utilizan los demás jugadores e imítalos si estás teniendo problemas para deshacerte del enemigo. Se aprende mucho observando a los que te rodean. Es indudable que ganarás experiencia a base de llevarte disgustos como no darte cuenta de dónde está apostado el francotirador que te ha eliminado en unas cuantas ocasiones, caer en una emboscada inesperada o que te despache reiteradamente un adversario que está más preparado que tú. Míralo por el lado positivo: todas las humillaciones y el dolor que sufras serán, a la larga, una ventaja que te beneficiará frente a los jugadores novatos...

MODOS DE JUEGO

Hay varios tipos de modos de juego en *MGO*, cada uno con sus escenarios y objetivos particulares. Hay tres variaciones en cada uno:

- **Normal:** que no requiere condiciones especiales.
- **Puntos Drebin habilitados:** los jugadores podrán gastar sus PD durante las partidas para utilizar armas a las que normalmente no tendrían acceso o para personalizar las que ya tienen. Ganarás PD dependiendo de lo bien que libres un combate.
- **Disparos en la Cabeza:** el atacante que no elimine a su objetivo mediante un disparo a la cabeza recibirá una penalización.

COMBATE A VIDA O MUERTE

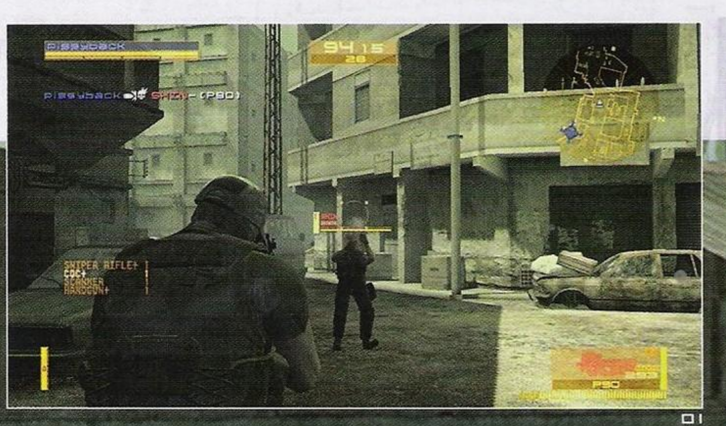
En este combate sangriento necesitarás ser más hábil que tus rivales para poder ganar (Fig. 1). Aquí no hay cabida para los pacifistas.

Truco: si te matan continuamente, prueba a colocarte en otras zonas del mapa y estudia las secciones del mismo en la página 144.

MISIÓN DE RESCATE

Un equipo defiende un objetivo, mientras que el rival debe recuperarlo (Fig. 2) y devolverlo a su base. Ganarás también si derrotas a todos los miembros del equipo contrario.

Truco: cuando os roben el objetivo tendrás que darte prisa y perseguir a los ladrones. No dudes en pedir ayuda al resto de tus compañeros de equipo.



01



02

COMBATE A VIDA O MUERTE POR EQUIPOS

Matar sigue siendo el objetivo principal, pero en esta ocasión tendrás que llevarlo a cabo de una manera más organizada y no podrás trabajar individualmente durante un periodo extenso. En lugar de convertirte en un ángel de la muerte solitario, únete a tus compañeros para coordinar los ataques contra el enemigo.

Truco: quédate siempre con tus compañeros de equipo. El grupo es más fuerte que los soldados por separado.

MISIÓN DE CAPTURA

Los equipos compiten para capturar a Kerotan o a GA-KO y deberán defenderlos en sus bases durante un periodo de tiempo concreto (Fig. 3). Si en ambas bases hay un Kerotan o GA-KO, se reiniciará el temporizador.

Truco: el ataque es la mejor defensa en este modo. Tendrás que ser agresivo para robar tu objetivo y para recuperar el que ya tienes si el equipo contrario lograra llevárselo.



03

MISIÓN DE INFILTRACIÓN

Los jugadores se dividen por equipos, el rojo y el azul como es habitual, y uno de ellos asume el papel de Snake: su nombre aparecerá en color naranja en la lista. Snake gana si recoge un número específico de placas de identificación eliminando o neutralizando a otros jugadores (Fig. 4). En cuanto a los demás jugadores, gana el equipo que sea el primero en eliminar a Snake un número de veces específico o que consiga matar a la mayoría de los miembros del equipo contrario antes de que el temporizador llegue a cero. Cuando descubran a Snake, escucharás el sonido de "alerta" del *MGS4* y verás un enorme signo de exclamación de color naranja.

Cuando tengas la suerte de que te elijan para ser Snake por primera vez, te darás cuenta de que no podrás escoger tu equipo. Sin embargo, no desesperes porque cuentas con el equipo de infiltración básico de Snake, incluyendo el Solid Eye y el Anillo de la Amenaza. Tu arma por defecto será el Mosin-Nagant. Pese a que puedes utilizarlo como francotirador, no es siempre la mejor idea porque tendrás que acercarte mucho para coger la placa de identificación de tu víctima antes de que despierte. Lo más inteligente es que confíes en la infiltración y en el combate cuerpo a cuerpo, o sencillamente que apuntes a tu enemigo con el Mosin-Nagant para retenerlo y conseguir así su placa de identificación.

Truco: si juegan once jugadores o más, uno de ellos será Metal Gear Mk.II y podrá ayudar a Snake. Pulsa ⊗ para activar su función de camuflaje y △ para soltarle una descarga a un enemigo.



04

INFILTRACIÓN DEL EQUIPO

El equipo atacante está equipado con camuflaje de infiltración y debe capturar un objetivo, mientras que el equipo contrario tendrá que proteger ese objetivo.

Truco: si formas parte del equipo que defiende, procura vigilar de cerca las zonas clave y utiliza tu experiencia e intuición para determinar por dónde atacarán tus enemigos.

MISIÓN DE BASE

Las bases son muy fáciles de identificar porque están rodeadas por un marco y una pequeña esfera que flota sobre ellas. Para conseguir la victoria en este modo de juego, tendrás que controlar el mayor número de bases permaneciendo dentro de sus límites durante un periodo concreto de tiempo (Fig. 5). Ganará el primer equipo que capture todas las bases o que tenga el mayor número de ellas cuando el temporizador llegue a cero. Ten en cuenta, sin embargo, que el enemigo podría recuperar una base capturada.

Trucos:

- Los tiempos de captura disminuyen cuando dos miembros del mismo equipo ocupan una base a la vez.
- Si abandonas una base durante el proceso de captura, el indicador no cambiará en tu ausencia. Esto implica que podrás esconderte durante un rato si te hace falta y retomar después la captura de esa base concreta.
- Cuando el tiempo de una ronda esté a punto de finalizar, ganará el equipo que controle más bases, incluso si el contrario está todavía en el proceso de capturar otras.
- Suele ser más efectivo conquistar una base metódicamente, es decir, apoyado por un grupo grande que supere y divida a las fuerzas enemigas.
- Cuando el equipo contrario esté en proceso de capturar una base concreta, verás parpadear un icono en tu pantalla a modo de advertencia.
- Si un rival trata de evitar que captures una base entrando dentro de los límites de la misma, el indicador dejará de llenarse hasta que consigas expulsarlo o lo liquides.

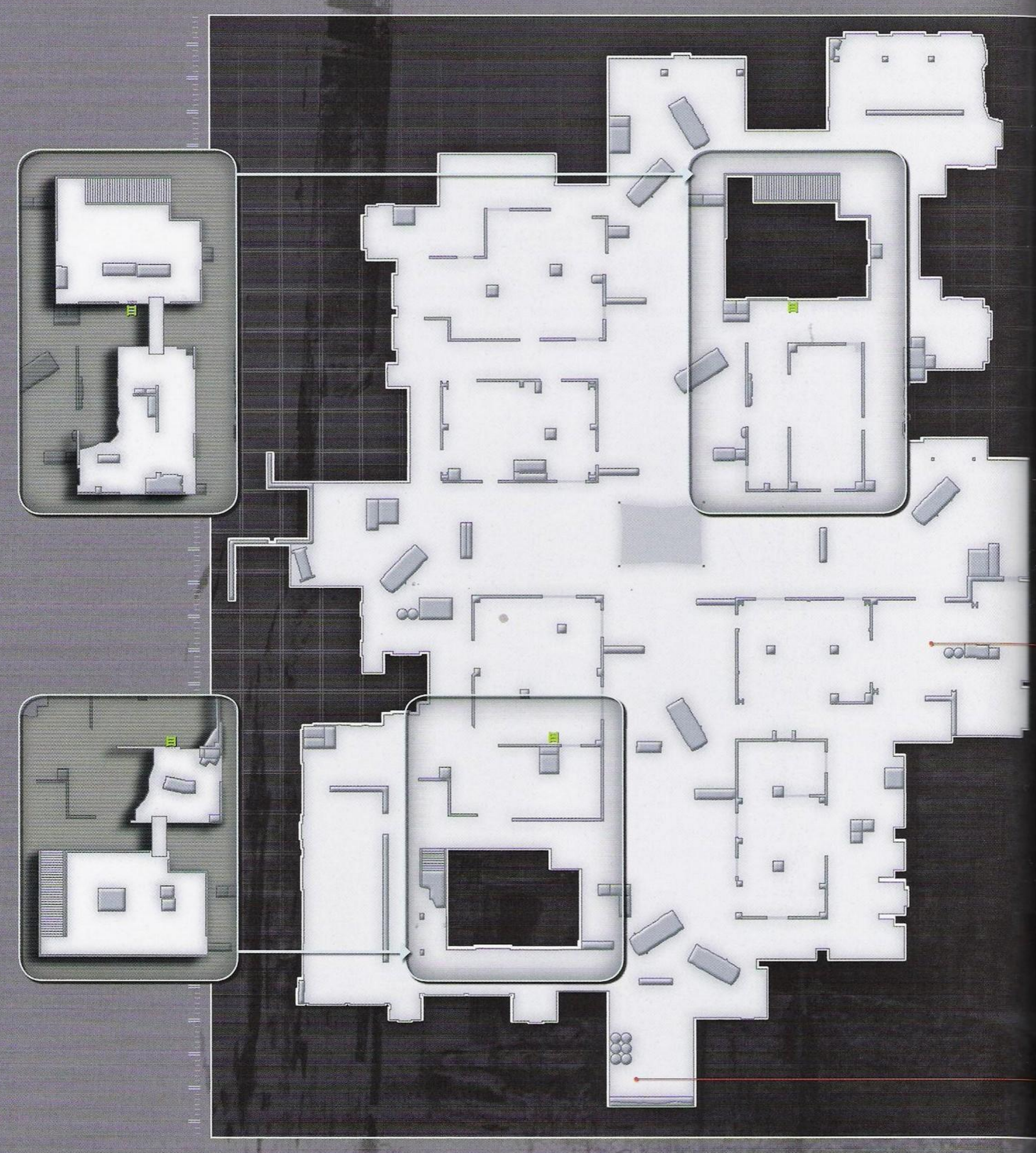


05

06

Dado que la ubicación de los objetos, las bases y los objetivos varía según el modo de juego elegido, no los hemos representado en nuestros mapas.

MAPAS MULTIJUGADOR: AMBUSH ALLEY

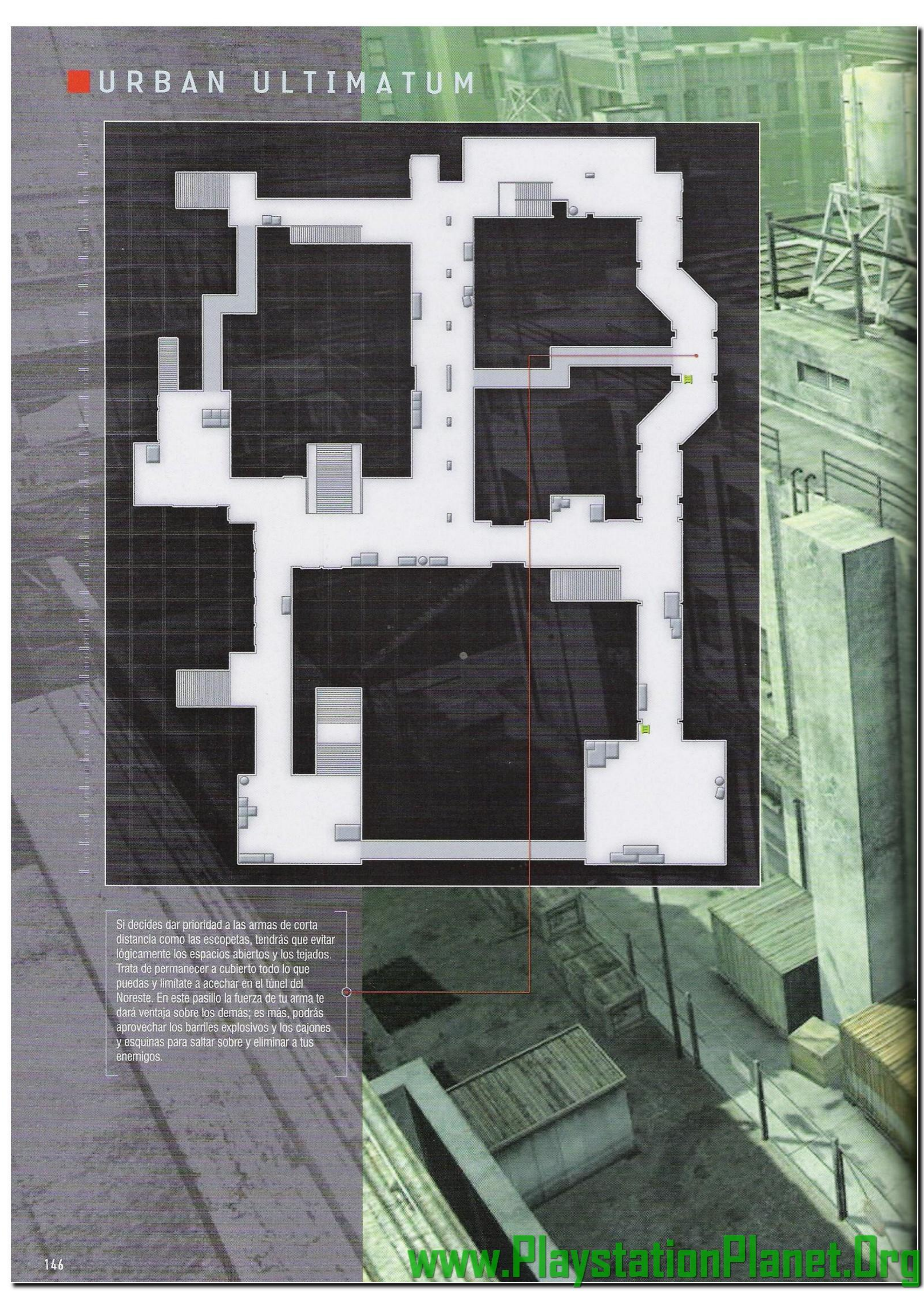


Ambush Alley hace honor a su nombre: además de la calle principal, el mapa está plagado de rutas ensortijadas en las que los enemigos pueden esconderse y atacarte de forma inesperada. Si necesitas escapar de los que te persiguen, encontrarás múltiples ventanas y paredes bajas por las que podrás rodar colándote o pasando por encima de ellas. Si ruedas en diagonal estarás más seguro y podrías acabar cubriéndote detrás de una pared, lo que te daría tiempo suficiente para girarte y contraatacar.

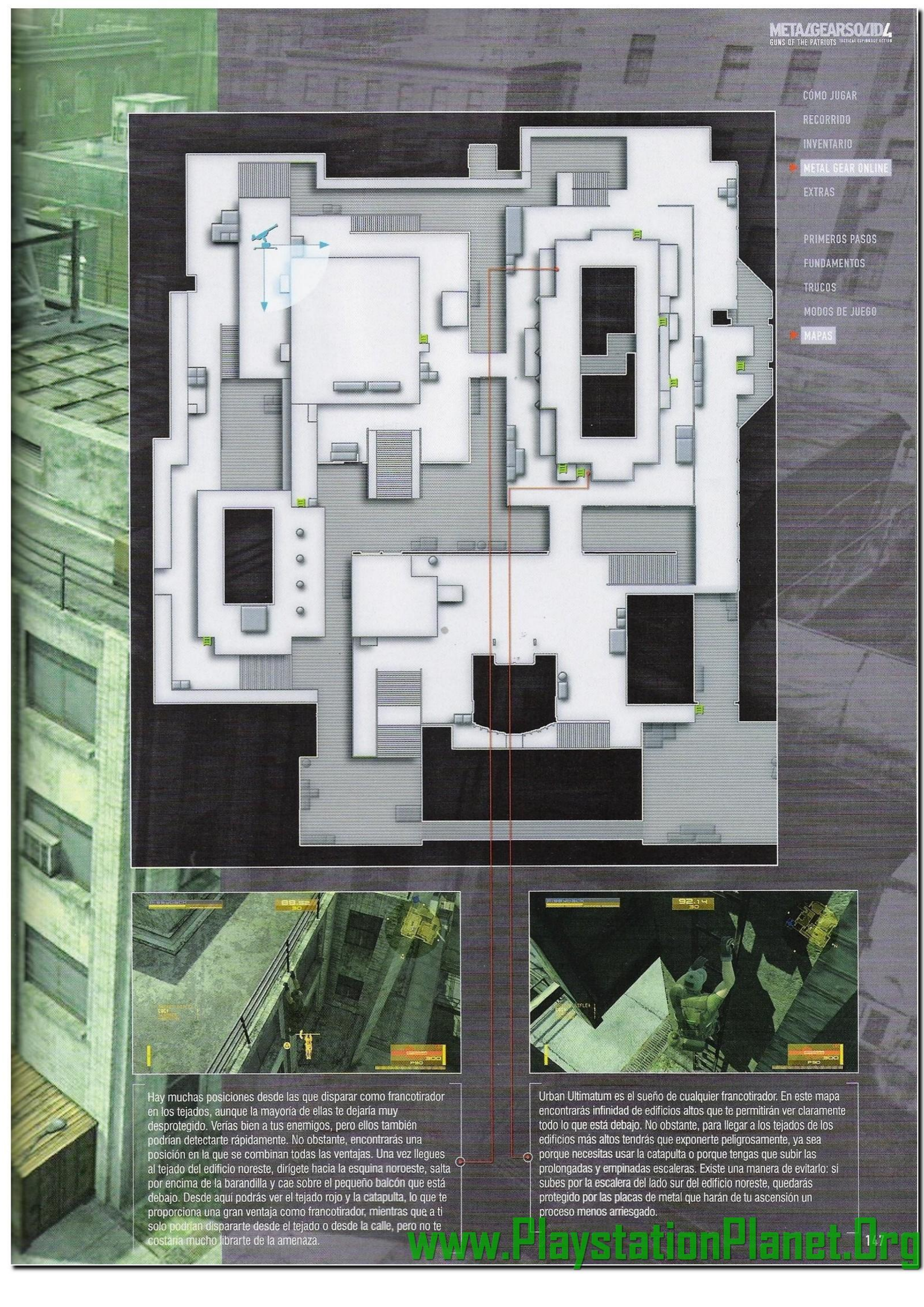


Verás barriles grises por todo el mapa. Si los disparas con un arma letal desencadenarás una gran explosión. Las armas anestésicas o el cuchillo aturdidor no tienen efecto sobre ellos. Si cuentas con un fusil de francotirador, utiliza la mira telescópica para acercar la visión desde lejos y destrúyelos en cuanto un objetivo se acerque a ellos. Fíjate en que el lugar donde acaba de estallar uno sigue incendiado durante un rato. Ten cuidado con esas llamas porque si te acercas a ellas, te prenderás fuego y tu Indicador de VIDA disminuirá a un ritmo alarmante. Lograrás apagarte si ruedas unas cuantas veces hacia delante.

En este mapa encontrarás un callejón sin salida al Sur en el que podrás colocarte para defenderte. Aquí no podrán atacarte por la retaguardia porque las paredes te protegen por ambos flancos y además los sacos de arena y la furgoneta te cubren también por delante. Escóndete detrás del montón de neumáticos y dispara si tus oponentes te obligan a retroceder hasta el callejón sin salida o si te atacan desde el primer piso del edificio vecino.



Si decides dar prioridad a las armas de corta distancia como las escopetas, tendrás que evitar lógicamente los espacios abiertos y los tejados. Trata de permanecer a cubierto todo lo que puedas y limítate a acechar en el túnel del Noreste. En este pasillo la fuerza de tu arma te dará ventaja sobre los demás; es más, podrás aprovechar los barriles explosivos y los cajones y esquinas para saltar sobre y eliminar a tus enemigos.



Hay muchas posiciones desde las que disparar como francotirador en los tejados, aunque la mayoría de ellas te dejaría muy desprotegido. Verías bien a tus enemigos, pero ellos también podrían detectarte rápidamente. No obstante, encontrarás una posición en la que se combinan todas las ventajas. Una vez llegues al tejado del edificio noreste, dirígete hacia la esquina noroeste, salta por encima de la barandilla y cae sobre el pequeño balcón que está debajo. Desde aquí podrás ver el tejado rojo y la catapulta, lo que te proporciona una gran ventaja como francotirador, mientras que a ti solo podrían dispararte desde el tejado o desde la calle, pero no te costaría mucho librarte de la amenaza.

Urban Ultimatum es el sueño de cualquier francotirador. En este mapa encontrarás infinidad de edificios altos que te permitirán ver claramente todo lo que está debajo. No obstante, para llegar a los tejados de los edificios más altos tendrás que exponerte peligrosamente, ya sea porque necesitas usar la catapulta o porque tengas que subir las prolongadas y empinadas escaleras. Existe una manera de evitarlo: si subes por la escalera del lado sur del edificio noreste, quedarás protegido por las placas de metal que harán de tu ascensión un proceso menos arriesgado.

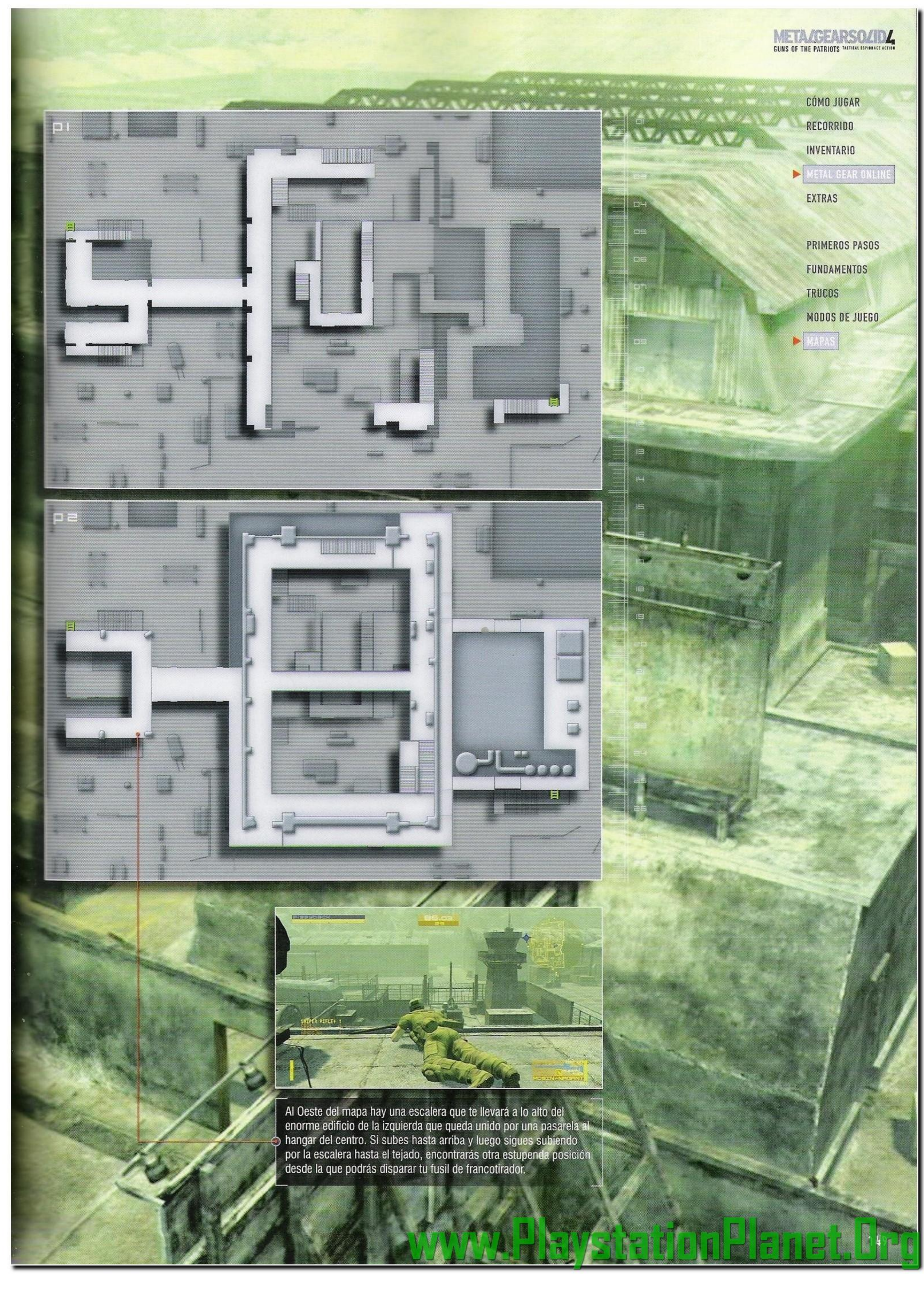
GROZNYJ GRAD



Hay una torre en la esquina suroeste del mapa a la que podrás subir. Es un lugar fantástico desde el que disparar como francotirador y en el que además estarás a salvo del enemigo que esté en el suelo, pero ten en cuenta que pueden dispararte (probablemente lo hagan) desde los dos grandes edificios que están en el centro del mapa.

En los espacios abiertos serás muy vulnerable frente a las armas de fuego y a las granadas, de modo que tendrás que evitar quedar expuesto durante periodos largos. Busca los agujeros en las paredes a través de los cuales puedas gatear para permanecer a cubierto. Hay, además, un montón de tanques, vehículos y grandes contenedores bajo los que podrás gatear o tras los que podrás esconderte. Los búnkeres ofrecen también una buena protección.

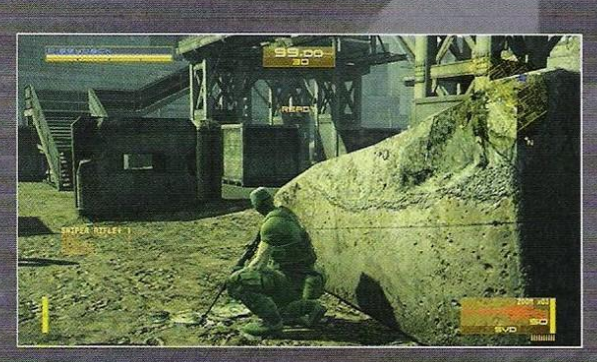
Ser sigiloso dentro del enorme hangar central te va a costar trabajo porque tus pisadas resonarán en las pasarelas de metal. La mejor manera de entrar en este edificio sin convertirte en un objetivo fácil para los francotiradores apostados en los pasillos es que te catapultes hasta el tejado o que subas por el Oeste. Lo más recomendable es que vayas de arriba a abajo. Encontrarás catapultas en las esquinas suroeste y noreste del mapa. Pero ten cuidado porque a menudo los francotiradores te dispararán cuando estás en la catapulta, aunque es menos probable que lo hagan si te subes en la del Noreste.



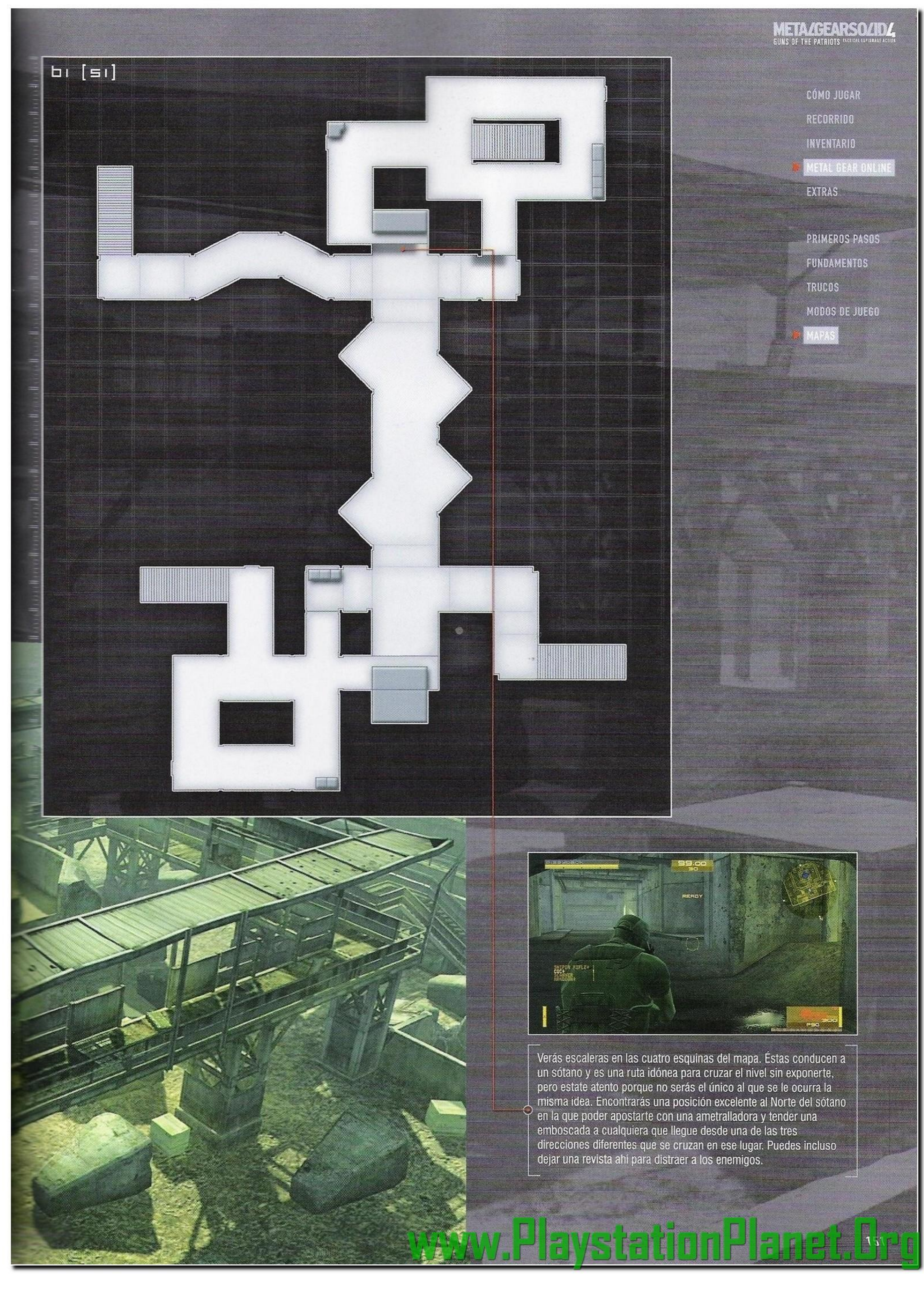
Al Oeste del mapa hay una escalera que te llevará a lo alto del enorme edificio de la izquierda que queda unido por una pasarela al hangar del centro. Si subes hasta arriba y luego sigues subiendo por la escalera hasta el tejado, encontrarás otra estupenda posición desde la que podrás disparar tu fusil de francotirador.

BLOOD BATH

En el centro de este mapa verás un edificio en ruinas rodeado por una serie de pasarelas. Quizá creas que las pasarelas son buenos lugares en los que colocarte para disparar como francotirador, pero lo cierto es que no es así: quédate en ellas y te convertirás en la diana perfecta. Ten muy presente que no están lo suficientemente altas como para mantenerte protegido.



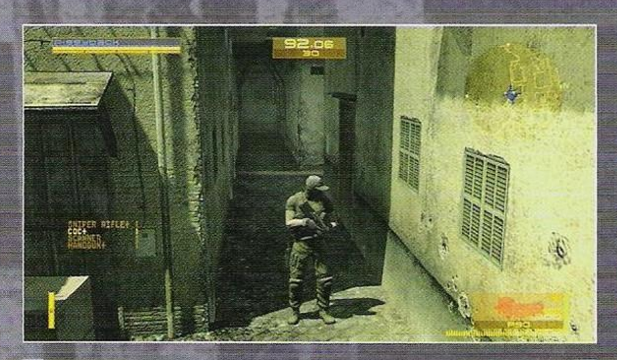
En tierra encontrarás muchas rocas grandes y escudos tras los que podrás esconderte. Descubrirás, además, que desplazarte de uno a otro y perseguir a tu presa es una de las experiencias más gratificantes de *MGO*. Mantenerse cerca del límite del mapa y avanzar poco a poco suele ser lo más recomendable. Agáchate y rueda hasta el siguiente escudo para permanecer a cubierto. Detente regularmente para asegurarte de que nadie te está siguiendo porque el suelo fangoso amortigua el sonido de las pisadas y te costará oír a aquellos que se te acerquen por la retaguardia.



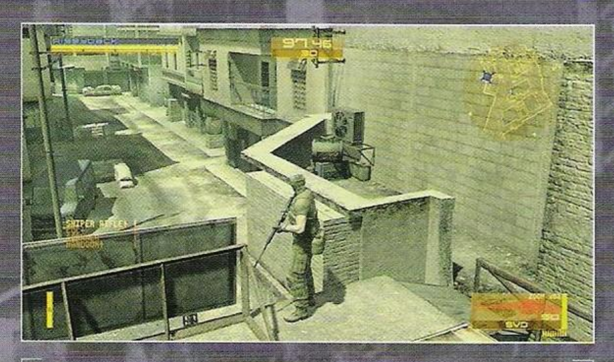
Verás escaleras en las cuatro esquinas del mapa. Éstas conducen a un sótano y es una ruta idónea para cruzar el nivel sin exponerte, pero estate atento porque no serás el único al que se le ocurra la misma idea. Encontrarás una posición excelente al Norte del sótano en la que poder apostarte con una ametralladora y tender una emboscada a cualquiera que llegue desde una de las tres direcciones diferentes que se cruzan en ese lugar. Puedes incluso dejar una revista ahí para distraer a los enemigos.

MIDTOWN MAELSTROM

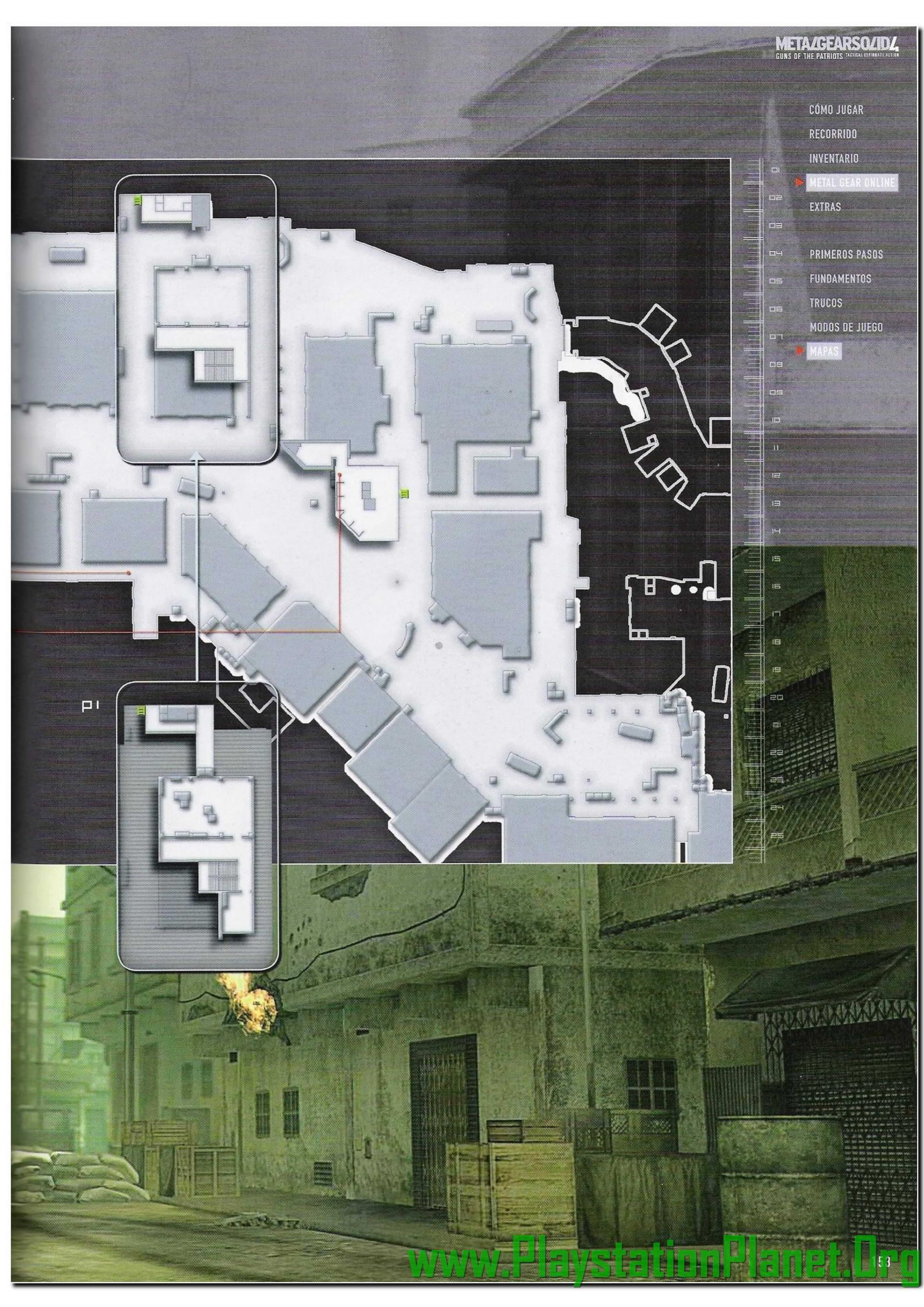
Este mapa aparece también en el modo individual y más concretamente en la zona del Centro ciudad del Primer Acto. El peligro acecha por cada rincón, así que evita quedarte al descubierto en la avenida principal que va desde el Sureste hasta el Oeste. Los fusiles de francotirador como el SVD son muy eficaces en este mapa, sobre todo porque podrás utilizarlos tanto a larga como a corta distancia.



En el lado Sur de la avenida, justo detrás de la primera trinchera, hay un atajo estupendo que podrás utilizar para infiltrarte por la parte trasera hasta el extremo Norte. Tendrás que trepar por dos pequeñas paredes para llegar hasta allí. Los callejones desembocan en la calle principal, así que podrás esconderte en ellos y esperar a que pase cualquiera.



Sube por la primera escalera con la que tropieces en el callejón al Este de la calle principal para llegar hasta el tejado. Aquí encontrarás una posición idónea desde la que disparar con tu fusil de francotirador porque, además de mantenerte a salvo, te ofrece una visión clara de lo que ocurre en la calle. Puedes, asimismo, apostarte junto a la escalera que sube para vigilar y tender una emboscada a cualquier francotirador que intente subir. Un poco más adelante verás otro gran edificio en el que también puedes entrar y que te servirá como escondite desde el que disparar o coger desprevenido a cualquiera que tome esta ruta. Entra en el edificio saltando por una de las ventanas que están a nivel del suelo y luego sube hasta el segundo piso, donde encontrarás mejores posiciones desde las que disparar hacia la parte frontal del edificio. Podrás saltar a los tejados contiguos desde una ventana del tercer piso o bajar saltando hasta otra excelente posición detrás de la pared. Espera un rato en ese lugar y conseguirás liquidar a múltiples enemigos.


P1



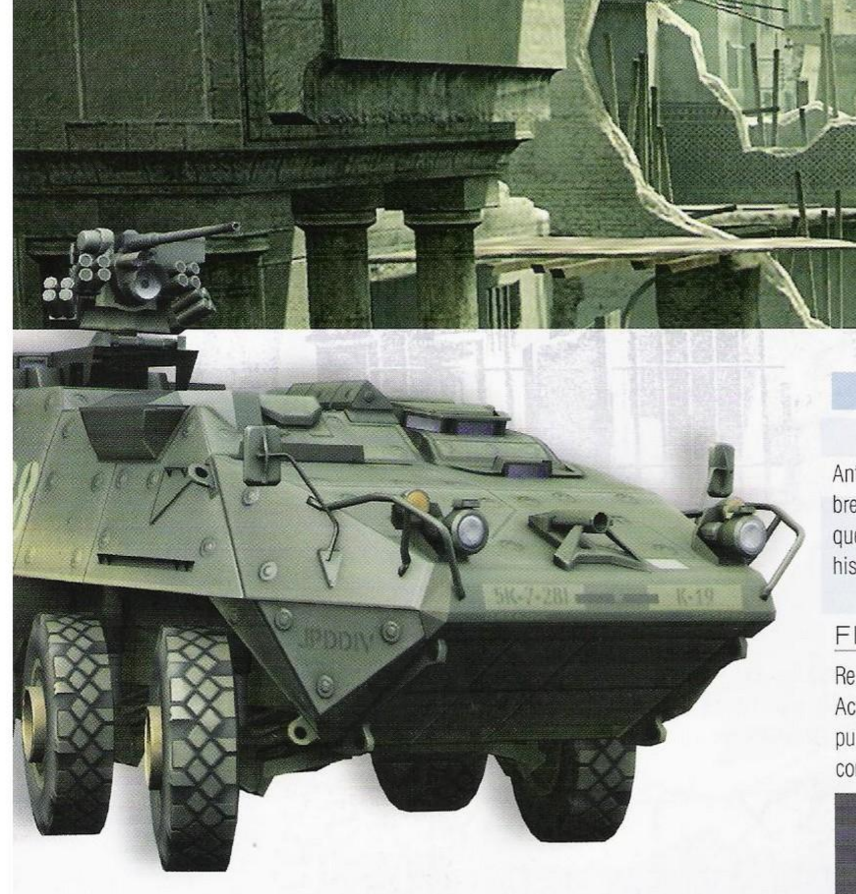




EXTRAS

5

¡ADVERTENCIA! Este capítulo está lleno a rebosar de secretos y detalles que revelan el desarrollo del juego. No lo leas *bajo ninguna circunstancia*, hasta que hayas completado *Metal Gear Solid 4* al menos una vez. **¡ESTÁS AVISADO!**



Vídeos

Antes de sumergirnos en los secretos más trascendentales de *MGS4*, examinaremos brevemente los diversos casos en los que puedes interactuar con los vídeos. Puede que te resulten útiles más adelante si decides realizar un nuevo recorrido por la historia.

ESCENAS L1

Salvo por ciertos vídeos "secretos" (en particular con Naomi en el Laboratorio de investigación durante el Segundo Acto), cada vez que puedas ver a través de los ojos de Snake durante un vídeo aparecerá el indicador L1.

PRIMER ACTO	**Territorio Cero**	Snake alza la mirada hacia un Gekko que carga con un cadáver.
		Snake, escondido, observa cómo un Gekko sella la caja "No Place for Hideo" (No hay lugar para Hideo).
	Centro Ciudad	Snake observa el interior del barril de petróleo que ha utilizado Johnny como baño de emergencia.
	Palacio Advent	Johnny apunta con su arma a Snake con el seguro puesto.
		Vista de una fotografía.
	Calle Meridiano	Screaming Mantis.
	Parque del Milenio	Liquid en el balcón.
SEGUNDO ACTO	**Central Eléctrica**	BB Corps.
	Laboratorio de investigación	Snake escondido en el exterior del laboratorio.
		Snake cree haber visto algo (es Laughing Octopus).
		Snake coge un cigarrillo y analiza a Naomi (con Psyche aumentada).
		Cuando Naomi se sienta en la cama junto a Snake y hace el amago de coger el cigarrillo (secreto, no verás ningún aviso, pero recuperarás parte de Psyche).
		Cuando Naomi se arrodilla delante de Snake y le dice que tiene algo que contarle (secreto, no verás ningún aviso, pero recuperarás parte de Psyche).
		Naomi impresionada al ver el anciano cuerpo de Snake.
		Snake en el escáner CT.
TERCER ACTO	**Patio de la iglesia (después del Distrito N Barrio)**	Un miembro de la resistencia apunta con su arma a Snake.
		Justo después de la escena L1 junto a la furgoneta (secreto, no verás ningún aviso).
		Moto Triumph.
	Echo's Beacon	Snake mirándole el trasero a Raging Beauty.
	Río Volta (final de Tercer Acto)	Snake, armado, dobla la esquina lentamente.
QUINTO ACTO	**Missouri (Informe de la misión)**	La visión borrosa de Snake tras haber usado la jeringuilla.
	Centro de Mando	Después de que se marche Psycho Mantis (secreto, vista de The Sorrow, de *MGS3*).
	Hangar	Snake a punto de perder el conocimiento.

FLASH BACKS

Recibirás una cantidad creciente de bonificaciones de Puntos Drebin después de cada Acto, en función del número de flash backs que veas. Cuando aparezca el aviso del ⊗, pulsa rápidamente el botón para navegar por todas las pantallas posibles antes de que concluya la interactividad.

PRIMER ACTO	**Territorio Cero**	Snake saludando.
		FOXDIE.
		Naomi.
		Liquid.
	Zona Roja	Metal Gear REX.
	Palacio Advent	Armas apuntando a Johnny en el pasado.
		Meryl en *MGS1*.
		Johnny aliviándose en el barril de petróleo.
SEGUNDO ACTO	**Nomad (Informe de la misión)**	Solidus y los Patriots.
		Vamp.
	Central Eléctrica	Sniper Wolf, Vulcan Raven, Psycho Mantis y Decoy Octopus.
		Los Patriots.
	Laboratorio de investigación	Naomi en Shadow Moses (*MGS1*).
		Presidente de ArmsTech, Liquid.
		Drebin.
	Sendero Montaña	Naomi.
	Mercado	Little Gray.
TERCER ACTO	**Nomad (Informe de la misión)**	Olga (madre de Sunny).
		Emma Emmerich.
	Patio de la iglesia (después del Distrito N Barrio)	Big Mama.
	Echo's Beacon	Snake joven y Liquid.
		Big Boss.
CUARTO ACTO	**Helipuerto**	Durante el vídeo "secreto" de la cámara de seguridad.
	Almacén de cabezas nucleares B2 (S2)	Otacon en *MGS1*.
		La traición del pasado de Naomi.
		El antiguo hangar subterráneo de Metal Gear REX.
		Tarjetas llave en *MGS1*.
	Campo nevado y Torre de Comunicaciones	Sniper Wolf.
	Túnel de suministro subterráneo	Metal Gear REX.
	Zona portuaria	Durante la conversación que mantienen Rose y Raiden evocando *MGS2* (secreto, no verás ningún aviso).
QUINTO ACTO	**Missouri (Informe de la misión)**	Naomi.
		Emma/Sunny.
	Centro de Mando	Psycho Mantis volando tras la batalla contra Screaming Mantis (secreto, no verás ningún aviso).
		Memory Card (Tarjeta de Memoria)/PS one®.
		Mando Analógico (DUALSHOCK®)/función de vibración.
		Llamada de Codec de MGS1.
		"El espíritu del guerrero".
	Hangar	Johnny.



Emblemas

Al final de cada recorrido por *MGS4* recibirás uno o más "emblemas": unos galardones especiales que premian de diferentes formas tu actuación. Siempre se elegirá el emblema de mayor "valor" como título de final de juego (Fig. 1). Cuanto más elevada sea la posición que ocupa en la lista, mejor lo habrás hecho.

En las siguientes páginas se describen los 40 emblemas existentes. Algunos son extraños, otros son sumamente difíciles de conseguir y unos pocos (sobre todo los de menor valor) pueden decepcionarte. Si tu puntuación inicial no tiene nada de estelar, no te desanimes: *MGS4* es un juego difícil de dominar y, por lo tanto, el primer recorrido es siempre una especie de ensayo general para la diversión que llegará más adelante.

Nota: la Race Gun, el traje y los chalecos de comandos se desbloquearán la segunda vez que juegues, así que no los hemos incluido en los apartados de "Bonificación especial final".

Final Results		THE BOSS EXTREME
Total Play Time	88.850 DP	05:50:11
Continues	100.000 DP	0
Alert Phases	200.000 DP	0
Kills	200.000 DP	0
Recovery Items Used	100.000 DP	0
Weapon Types Procured	34.550 DP	47
Flashbacks Watched	6.810 DP	38
Special Items Used	50.000 DP	Not Used
Total Bonus		780.210 DP
Current Drebin Points		2.008.538 DP
Confer the title of...		"FOX"

Press the START button to exit

01

LISTA DE EMBLEMAS

1.



BIG BOSS	
TIPO	Élite
DIFICULTAD	10/10
REQUISITOS	
Número de fases de alerta	0
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 5:00 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Extremo The Boss	

Notas: es el galardón definitivo y el único reservado para aquellos jugadores expertos que deseen perfeccionar su técnica realizando diversos recorridos. Completar a la "perfección" el nivel desbloqueable Extremo The Boss es sumamente difícil, sobre todo porque la cantidad de tiempo que hay que invertir resulta prohibitiva. Si estás decidido a asumir este reto, encontrarás una serie de instrucciones y consejos útiles en la página 170 de este capítulo.

Bonificaciones especiales: Patriot, FaceCamo de Big Boss, melodía para iPod® de Big Boss.

2.



FOXHOUND	
TIPO	Élite
DIFICULTAD	9/10
REQUISITOS	
Número de fases de alerta	< 3
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 5:30 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Difícil Big Boss o superior	

Notas: se trata de un objetivo ambicioso, incluso para los jugadores más expertos. Conseguir el emblema de FOXHOUND será el entrenamiento perfecto para aquellos que intenten hacerse con el galardón de Big Boss. Cuando consigas el FOXHOUND, el Big Boss estará a un paso de distancia. Aunque las limitaciones de tiempo son menos rígidas, es vital que sepas cómo derrotar a las Bestias sin causar mucho alboroto.

Bonificaciones especiales finales: Thor .45-70

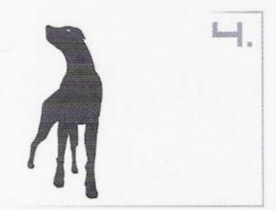
3.



FOX	
TIPO	Élite
DIFICULTAD	8/10
REQUISITOS	
Número de fases de alerta	< 5
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 6:00 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Normal Solid o superior	

Notas: si estás decidido a desbloquear todos los emblemas y bonificaciones, éste será un buen lugar por donde empezar el segundo recorrido. Podrás desencadenar alguna fase de alerta, pero te aconsejamos que las evites por completo. Cruzar el Barrio por la ruta más sencilla en el Tercer Acto es difícil debido a las estrictas limitaciones de tiempo; sin embargo, podrás conseguirlo si conoces el camino.

Bonificaciones especiales finales: Desert Eagle (Cañón largo)



4.

HOUND (SABUESO)

TIPO	Élite
DIFICULTAD	7/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	< 10
Número de muertos	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 6:30 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0
No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana	
Normal Naked o superior	

Notas: no vale la pena que intentes desbloquear el emblema de Hound, ya que lo conseguirás automáticamente si desbloqueas Fox (u otro nivel superior). De todos modos, tiene un nivel de dificultad más bajo y, por lo tanto, será un desafío mucho más accesible si consideras que aún no estás preparado para ir a por los emblemas superiores.

Bonificaciones especiales finales: pistola Tipo 17

5.

MANTIS

TIPO	Élite
DIFICULTAD	7/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	0
Número de pausas	0
Tiempo de juego	< 5:00 horas
Regain®, raciones y tallarines usados	0

Notas: resulta increíblemente difícil conseguir este emblema y la verdad es que no merece la pena, pues carece de recompensas adicionales. Si cumples con el límite de tiempo indicado, lo recibirás automáticamente cuando consigas el emblema de Hound o uno superior.



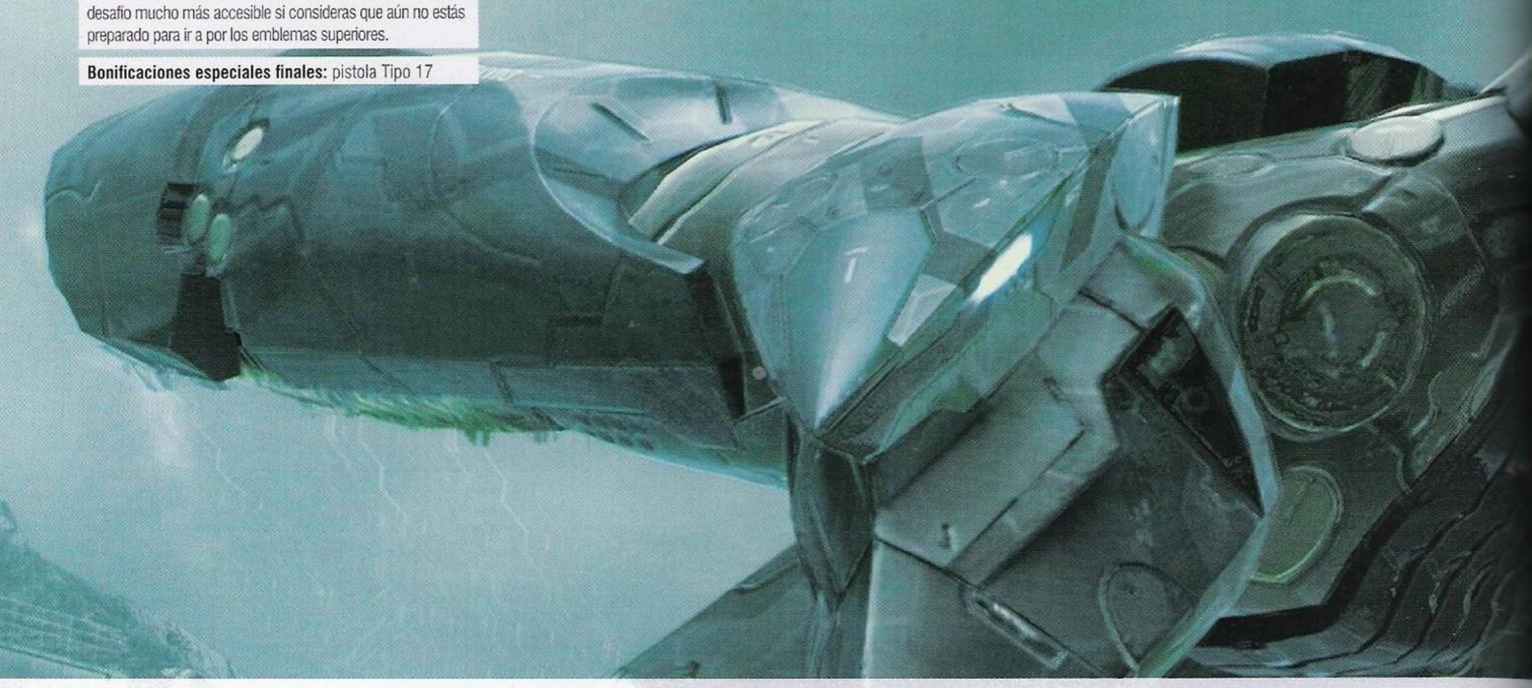
6.

WOLF (LOBO)

TIPO	Élite
DIFICULTAD	5/10

REQUISITO	
Número de pausas	0
Regain®, raciones y tallarines usados	0

Notas: aunque es un objetivo muy asequible, te aconsejamos que apuntes más alto porque lo recibirás de forma automática cuando consigas el emblema de Hound o uno superior. Al no haber límite de tiempo, ésta será la mejor puntuación que un jugador podrá obtener durante su primer recorrido… si es que alguien se molesta en intentarlo.





7.

RAVEN (CUERVO)

TIPO	Élite
DIFICULTAD	4/10

REQUISITO	
Tiempo de juego	< 5:00 horas

Notas: es el emblema de Élite más sencillo de conseguir. En Fácil Liquid, los jugadores expertos que tengan un buen conocimiento de los mapas podrán dirigirse a todo correr a las salidas de diversas zonas. Las secuencias de infiltración de Bestias y Barrio te frenarán un poco, pero serán obstáculos menores si ya te has enfrentado a ellos en niveles de mayor dificultad.



8.

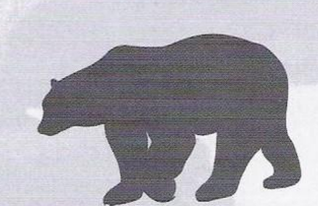
OCTOPUS (PULPO)

TIPO	Élite
DIFICULTAD	6/10

REQUISITO
Completa *MGS4* con cero fases de alerta

Notas: es el emblema de Élite más humilde pero, también un logro admirable. Resulta más sencillo en los niveles de dificultad inferiores, aunque seguirás teniendo que guardar la partida de forma regular porque no podrás usar ninguna fase de alerta.

Bonificaciones especiales finales: camuflaje óptico



9.

BEAR (OSO)

TIPO	Único
DIFICULTAD	5/10 (1/10 con camuflaje óptico

REQUISITO
Derrota 100 o más enemigos con CQC (Estrangular)

Notas: como resulta muy difícil obtenerlo por sí solo (aunque el lujo del camuflaje óptico es un verdadero soplo de aire fresco), algunos jugadores intentan hacerse con él a la vez que consiguen el emblema de Assassin.


10.

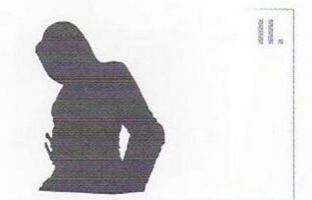
EAGLE (ÁGUILA)

TIPO	Único
DIFICULTAD	3/10

REQUISITO

Ejecuta 150 o más disparos a la cabeza

Notas: un buen porcentaje para aquellos a quienes les guste disparar primero y renunciar a las preguntas habituales posteriores para disparar una vez *más*.


11.

ASSASSIN (ASESINO)

TIPO	Único
DIFICULTAD	5/10 (1/10 con camuflaje óptico)

REQUISITO

Enemigos derrotados con el cuchillo o con el cuchillo aturdidor ≥ 50

Número de detenciones CQC ≥ 50

Número de veces descubierto ≤ 25

Notas: agarrar a 50 adversarios con una maniobra CQC y rematarlos a cuchilladas es un verdadero reto, sobre todo si solo puedes desencadenar un máximo de 25 fases de alerta durante el juego. Tienes que conseguir el total indicado antes de que termine la secuencia en la que sigues al miembro de la resistencia local durante el Tercer Acto pues, pasado ese punto, habrá pocas oportunidades de iniciar una maniobra CQC. Por supuesto, la solución más sencilla consiste en desbloquear primero el dispositivo camuflaje óptico…

Bonificaciones especiales finales: disfraz Altair


12.

PIGEON (PICHÓN)

TIPO	Único
DIFICULTAD	5/10

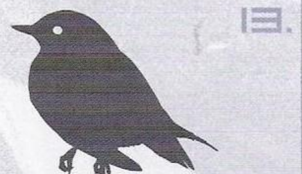
REQUISITO

Número de muertos	0

Notas: para ganar este emblema, tendrás que completar el juego sin matar a ningún soldado y derrotar a cada Bella con munición no letal o granadas detonadoras. Los Gekko (de ambos tipos) y los Sliders que destruyas no se incluyen en el total. La verdad es que este desafío es más sencillo de lo que parece: con una Mk. 2, un Mosin-Nagant y munición de armas vórtice, no habrá reto que se te resista.

Bonificaciones especiales finales: bandana




13.

BLUE BIRD (PÁJARO AZUL)

TIPO	Único
DIFICULTAD	3/10

REQUISITO

Número de objetos entregados a milicianos/rebeldes ≥ 50

Notas: durante el Primer y el Segundo Acto podrás dar objetos curativos a los milicianos y a los soldados rebeldes. Para ello, ten preparado un objeto en el menú Objetos, acércate a un miliciano o a un soldado rebelde y pulsa △ en cuanto aparezca un aviso en pantalla. Repítelo 49 veces y el emblema será tuyo. Es más sencillo conseguir este emblema en los niveles de dificultad más bajos, donde Snake puede recoger y transportar muchos más objetos curativos. Te sugerimos que intentes conseguir el emblema de Hawk al mismo tiempo.


14.

HAWK (HALCÓN)

TIPO	Único
DIFICULTAD	3/10

REQUISITO

Número de veces que te felicita la milicia ≥ 25

Notas: éste es uno de los emblemas Único más insólitos. Puede que hayas advertido que la milicia y las fuerzas rebeldes (en el Primer y el Segundo Acto, respectivamente) felicitan a Snake si lo consideran su aliado. Para ganarte su favor, ayúdalos a ganar combates aniquilando a los soldados de las PMCs siempre que los veas luchar contra las fuerzas locales. En cuanto sus placas de identificación se vuelvan azules, los milicianos y los soldados rebeldes celebrarán los logros de Snake y lo único que tendrás que hacer será aceptar sus halagos. Si consigues destruir a los dos Strykers y te deshaces de las fuerzas de las PMCs en la Zona Roja (Primer Acto, ver página 34), el Refugio Milicia se convertirá en el Cuartel General del Club de Fans de Snake.


15.

LITTLE GRAY

TIPO	Único
DIFICULTAD	6/10 (10/10 si no usas las contraseñas del menú Extra)

REQUISITO

Consigue 69 tipos de armas únicas (salvo la 1911) ó 70 (incluyendo la 1911)

Notas: en esencia, la única forma de ganar este emblema consiste en obtener todas las armas de *MGS4*. Te resultará más sencillo si usas los códigos del menú Extra (consulta la página 180) para acceder a aquellas armas que, por lo general, solo están disponibles tras haber conseguido los emblemas de Big Boss, FOXHOUND, Fox y Hound.

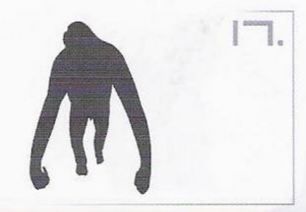
16.



ANT (HORMIGA)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	6/10 (2/10 con camuflaje óptico)
REQUISITOS	
Efectúa 50 o más registros durante los arrestos	

Notas: conseguir este emblema requiere una gran planificación previa, ya que localizar a 50 soldados solitarios (que podrán ser milicianos, rebeldes o miembros de la resistencia) no es una tarea sencilla. Debes tener un conocimiento excelente de las posiciones de los soldados y de las rutas de las patrullas, así que el camuflaje de infiltración desbloqueable te facilitará en gran medida el trabajo.

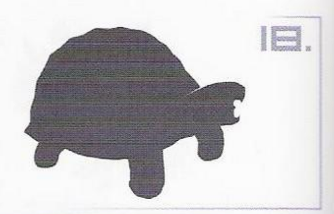
17.



GIBBON (GIBÓN)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	5/10 (2/10 con camuflaje óptico)
REQUISITO	
Efectúa 50 o más arrestos	

Notas: lo recibirás automáticamente si completas los requisitos del emblema de Ant.

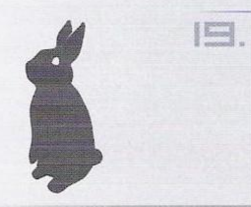
18.



TORTOISE (TORTUGA)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	3/10
REQUISITO	
Pasa más de 60 minutos escondido en el bidón o en la caja de cartón	

Notas: no hay ninguna razón por la que un héroe con agorafobia no pueda salvar el mundo. Simplemente, tardará un poco más y necesitará un equipo especial.

19.



RABBIT (CONEJO)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	1/10
REQUISITO	
Hojea la revista Playboy o Emociones 100 veces o más	

Notas: una recompensa para los *grandes* conocedores de las publicaciones especializadas.

20.



BEE (ABEJA)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	4/10
REQUISITO	
Escanea a los soldados de las PMCs o inyéctales una jeringuilla 50 veces o más	

Notas: es un emblema que pocos jugadores podrán obtener durante su primer recorrido pues, para cuando consigan hacerse con la jeringuilla, tendrán muy pocas posibilidades de capturar a algún soldado solitario. Teniendo en cuenta los requisitos (50 inyecciones/escáneres), no cabe duda que tendrás que centrarte exclusivamente en conseguir este objetivo si deseas hacerte con el emblema.

21.



GECKO (SALAMANDRA)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	2/10
REQUISITO	
Pasa más de 1 hora colgado de una pared	

Notas: como la mejor técnica de infiltración es gatear, la posibilidad de que un jugador pueda pasar más de dos horas aferrado a una pared es extremadamente reducida. Pero como ocurre con muchos otros emblemas Único, te resultará más sencillo conseguirlo si sabes cómo hacerlo.

22.



SCARAB (ESCARABAJO)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	1/10
REQUISITO	
Rueda más de 100 veces	

Notas: rodar más de cien veces es una barbaridad; sin embargo, es un requisito que podrás cumplir fácilmente si sabes lo que tienes que hacer.

23.



FROG (RANA)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	1/10
REQUISITO	
Rueda o salta hacia un lado 200 veces o más	

Notas: busca un lugar seguro y esquiva hacia un lado (mantén pulsado L1; luego, pulsa ⊗ y mueve L hacia la izquierda o la derecha) hasta que consigas el objetivo marcado. También puedes tumbarte y rodar de un lado a otro.

24.



INCH WORM (GUSANO)	
TIPO	Único
DIFICULTAD	2/10
REQUISITO	
Gatea durante 60 minutos o más	

Notas: pasar más de una hora gateando puede parecer excesivo, pero es algo que probablemente harás la primera vez que realices un recorrido de sigilo "absoluto" para obtener el dispositivo secreto camuflaje óptico.

25.



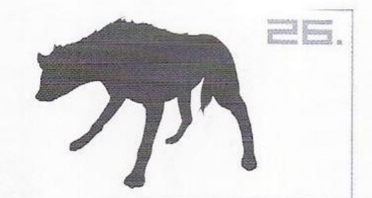
LOBSTER (LANGOSTA)

TIPO	Único
DIFICULTAD	3/10

REQUISITO
Mantente agachado durante 2 horas y media o más

Notas: como es mucho menos probable que tengas que hacer algo así durante un recorrido general, seguramente tendrás que dejar el juego conectado con Snake agachado en un lugar seguro, mientras te ocupas de otros asuntos.

26.



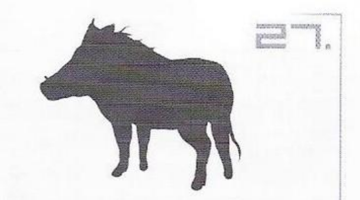
HYENA (HIENA)

TIPO	Único
DIFICULTAD	1/10

REQUISITO
Recoge 400 o más armas/objetos

Notas: no es difícil conseguir este objetivo, ni siquiera en un recorrido de sigilo absoluto. Lo único que tienes que hacer es buscar un escondite decente cada vez que veas que las fuerzas de las PMCs se enfrentan a los disidentes locales durante los dos primeros Actos y, después, enviar a Metal Gear Mk.II para que rebusque entre los desperdicios.

27.



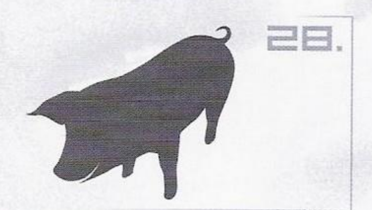
HOG (JABALÍ)

TIPO	Único
DIFICULTAD	3/10

REQUISITO
Siente el subidón de la batalla más de 10 veces

Notas: es un galardón bastante difícil de conseguir si no centras exclusivamente el juego en este objetivo. Debes disparar un arma más de cien veces durante una fase de alerta para sentir el subidón de la batalla. La Prisión del Segundo Acto, un lugar con infinitos soldados, será un buen terreno de caza.

28.



PIG (CERDO)

TIPO	Único
DIFICULTAD	2/10

REQUISITO
Usa 40 o más raciones, tallarines y Regain®

Notas: la gula es el más sabroso de los pecados. Para desbloquear este galardón a través de medios "artificiales", juega a un nivel de dificultad bajo. En cuanto dispongas de toda una colección de objetos curativos, elige uno como predefinido y deja que Snake absorba los daños. Si se le agota la reserva de ese objeto, cambia a otro. Cuando estés a punto de quedarte sin reservas de todos, avanza hasta la siguiente zona para recoger más objetos.

29.



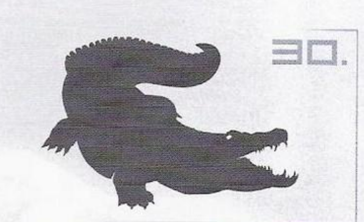
COW (VACA)

TIPO	Único
DIFICULTAD	1/10

REQUISITO	
Número de fases de alerta	≥ 100

Notas: Sigilo (del latín "*sigillum*"; sustantivo): "Moverse con cautela para evitar ser detectado".

30.



CROCODILE (COCODRILO)

TIPO	Único
DIFICULTAD	2/10

REQUISITO	
Número de muertos	≥ 400

Notas: si has conseguido este emblema, no podemos más que felicitarte por una exhibición de fuerza bruta que habría hecho estremecer incluso a Maquiavelo. Tenías que hacer una tortilla (es decir, salvar el mundo) y no has dudado en romper algunos huevos (es decir, cabezas). No vamos a discutir con una persona que ha destruido batallones enteros sin la ayuda de nadie, pero quizá (solo *quizá*) deberías moderar el uso de la fuerza bruta para poder desbloquear otros emblemas de Élite.

31.



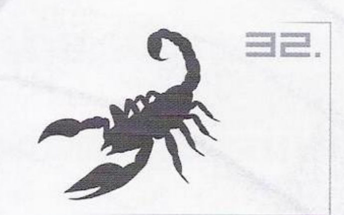
GIANT PANDA (PANDA GIGANTE)

TIPO	Único
DIFICULTAD	1/10

REQUISITO	
Tiempo de juego	> 30:00 horas

Notas: se trata de un galardón que podrán conseguir aquellos que completen *MGS4* a un paso increíblemente relajado o, más probablemente, aquellos que dejen el sistema PS3™ y el juego conectados mientras se ocupan de otros asuntos.

32.



SCORPION (ESCORPIÓN)

TIPO	Común
DIFICULTAD	3/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	≤ 75
Número de muertos	≤ 250
Número de pausas	≤ 25

Notas: ésta es la recompensa más probable para aquellos que favorecen el uso de armas no letales o que suelen evitar a los posibles enemigos. Sin duda, el emblema "Común" más notable.

33.



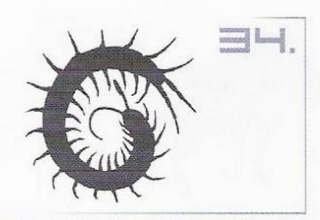
TARANTULA (TARÁNTULA)

TIPO	Común
DIFICULTAD	2/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	≤ 75
Número de muertos	> 250
Número de pausas	≤ 25

Notas: el emblema "silencioso pero letal" que reciben aquellos jugadores que suelen mantenerse escondidos, pero ejecutan sin piedad a aquellos soldados que suponen una amenaza. Si éste es tu título final y en la siguiente partida consigues refrenar tu instinto de disparar a lo loco, sin duda podrás realizar un recorrido sin matar y sin usar alertas.

34.



CENTIPEDE (CIEMPIÉS)

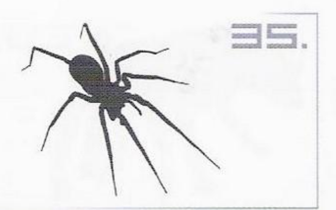
TIPO	Común
DIFICULTAD	1/10

REQUISITO	
Número de fases de alerta	≤ 75
Número de muertos	≤ 250
Número de pausas	> 25

Notas: para aquellos jugadores que intentaron pasar desapercibos, pero que fueron pisoteados al ser descubiertos.

Bonificaciones especiales finales: aunque no hay recompensas específicas por puntuación, conseguirás el Camuflaje cadáver en el caso (bastante improbable) de que consigas más de 41 pausas.

35.



SPIDER (ARAÑA)

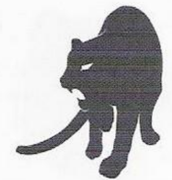
TIPO	Común
DIFICULTAD	1/10

REQUISITO	
Número de fases de alerta	≤ 75
Número de muertos	> 250
Número de pausas	> 25

Notas: es similar a Tarántula, pero presenta una diferencia principal: a tus enemigos les resultará más sencillo matarte cuando te descubran.

Bonificaciones especiales finales: aunque no hay recompensas específicas por puntuación, conseguirás el Camuflaje cadáver en el caso improbable de que consigas más de 41 pausas.

36.



JAGUAR

TIPO	Común
DIFICULTAD	2/10

REQUISITO	
Número de fases de alerta	> 75
Número de muertos	≤ 250
Número de pausas	≤ 25

Notas: un emblema para aquellos jugadores que no se sintieron obligados a escapar de las diversas fases de alerta que provocaron con su sigilo más propio de un elefante.

37.

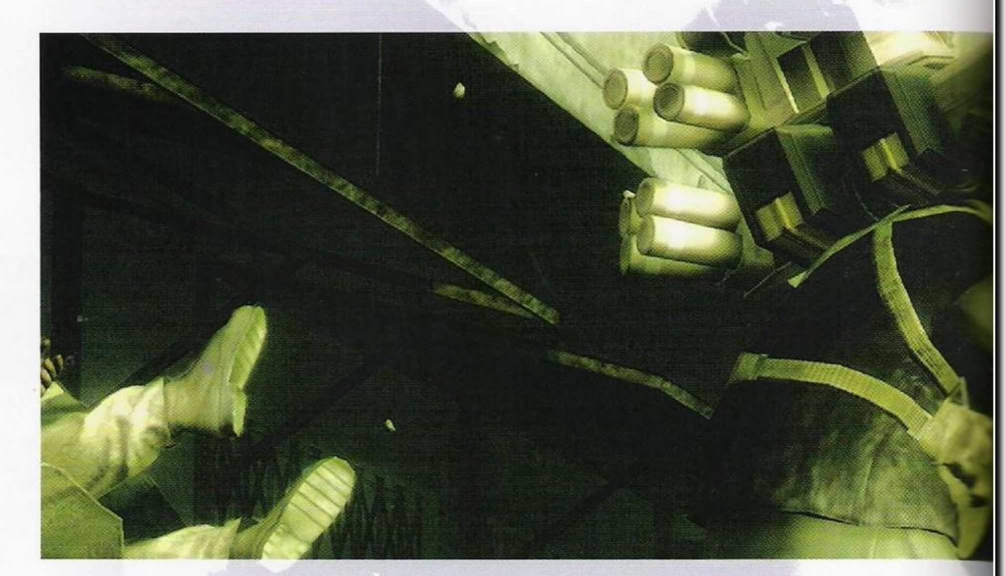


PANTHER (PANTERA)

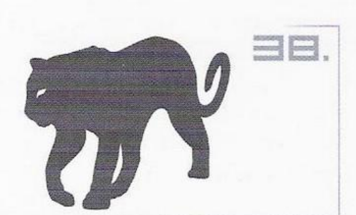
TIPO	Común
DIFICULTAD	2/10

REQUISITO	
Número de fases de alerta	> 75
Número de muertos	> 250
Número de pausas	≤ 25

Notas: no necesitamos tener los poderes de Psycho Mantis para saber que aquellos que consiguen *este* emblema pasan muchas horas jugando a juegos de acción.



38.



LEOPARD (LEOPARDO)

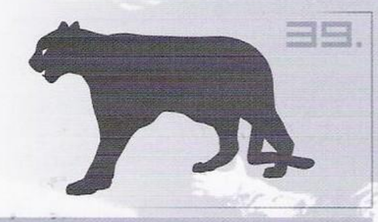
TIPO	Común
DIFICULTAD	2/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	> 75
Número de muertos	≤ 250
Número de pausas	> 25

Notas: el emblema de los pacifistas que dominan la sutileza o de aquellos que optan con frecuencia por correr hacia la salida cuando los descubren. No es un título terrible, ya que negarse a desencadenar una masacre brutal presagia buenos recorridos futuros.

Bonificaciones especiales finales: aunque no hay recompensas específicas por puntuación, conseguirás el Camuflaje cadáver si consigues más de 41 pausas.

39.



PUMA

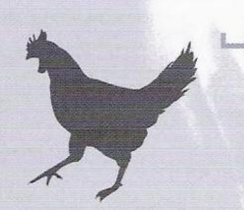
TIPO	Común
DIFICULTAD	1/10

REQUISITO	
Número de fases de alerta	> 75
Número de muertos	> 250
Número de pausas	> 25

Notas: a pesar de tener el nombre de un felino que suele evitar el contacto humano, éste es un emblema que podrán conseguir aquellos jugadores que intenten jugar a *MGS4* como si fuera un juego de acción en primera persona durante su primer recorrido y que, por lo tanto, no lo hagan demasiado bien.

Bonificaciones especiales finales: aunque no hay recompensas específicas por puntuación, conseguirás el Camuflaje cadáver si consigues más de 41 pausas.

40.



CHICKEN (POLLO)

TIPO	Broma
DIFICULTAD	2/10

REQUISITOS	
Número de fases de alerta	≥ 150
Número de muertos	≥ 500
Número de pausas	≥ 50
Tiempo de juego	≥ 35:00 horas
Número de objetos para recuperar vida utilizados	≥ 50

Notas: aunque pretende ser el peor de los emblemas, la verdad es que cuesta bastante conseguirlo. Como recompensa adicional por tu prolongado (y caótico) esfuerzo, también recibirás algunos emblemas Únicos. Aunque ocupe la posición 40, Chicken realmente se sitúa entre la 20 (Bee) y la 21 (Gekko) en lo que respecta al "título" final que recibes al completar la partida.

Bonificaciones especiales finales: aunque no está directamente relacionado con la puntuación, obtendrás el Camuflaje cadáver con el emblema de Chicken.

ITINERARIO DE LOS EMBLEMAS

En realidad, sí que recibirás una pequeña recompensa tras desbloquear los 40 emblemas: la (francamente maravillosa) melodía para iPod® Snake Eater. Como puedes desbloquear varios emblemas durante un mismo recorrido, hemos preparado el siguiente "itinerario" que, quizá, te apetezca seguir. No es más que una sugerencia; eres libre de desbloquear cada galardón en el orden que consideres oportuno. Sin embargo, la progresión lógica del itinerario propuesto contribuye a reducir a un número manejable las sesiones de juego individual.

Recorrido por "Difícil Big Boss"
Emblemas desbloqueados: FOXHOUND, Fox, Hound, Wolf, Octopus, Pigeon, Scorpion

Requisitos: número de fases de alerta < 3; número de muertos = 0; número de pausas = 0; tiempo de juego < 5:30 horas; Regain®, raciones y tallarines usados = 0; no haber usado el camuflaje óptico ni la bandana; Difícil Big Boss o superior

Notas: como tendrás que perfeccionar tu técnica y (de forma ideal), conseguir ciertos objetos para hacerte con el emblema de Big Boss, éste será un entrenamiento perfecto y, también, un recorrido accesible para los jugadores expertos de *Metal Gear Solid*. Aunque el nivel Extremo The Boss es mucho más duro que Difícil Big Boss, podrás perfeccionar muchos de los trucos que te permitirán superar el mayor nivel de dificultad. También podrás desbloquear o conseguir las herramientas que te ayudarán a dar tus siguientes pasos, como las balas de emoción y la Pistola Solar. Consulta la página 164 para conocer más detalles.

El recorrido "Definitivo"
Emblemas desbloqueados: Big Boss, Mantis, Raven, Little Gray

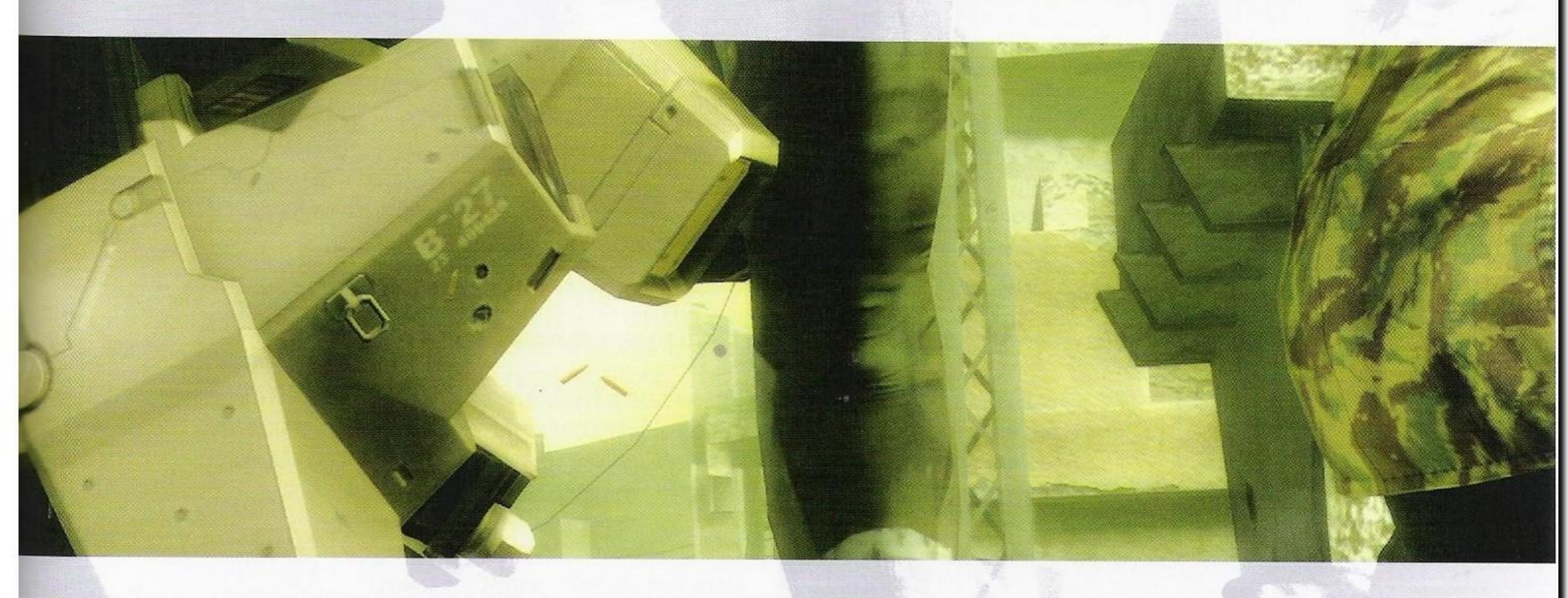
Requisitos: número de fases de alerta = 0; número de muertos = 0; número de pausas = 0; tiempo de juego < 5:00 horas; Regain®, raciones y tallarines usados = 0; No haber usado el camuflaje óptico ni la bandana; Extremo The Boss; haber comprado todas las armas de la tienda de Drebin antes de completar el recorrido.

Notas: encontrarás una guía para completar el nivel Extremo The Boss en la página 170. Nuestro recorrido principal presenta una gran cantidad de trucos y consejos muy útiles. Si confías mucho en tus habilidades, puedes pasar directamente al recorrido Extremo The Boss, saltándote la sesión Difícil Big Boss que sugerimos. Sin embargo, si no has practicado antes, es muy posible que no logres cumplir con los requisitos de tiempo…

Recorrido Gran "Chicken"
Emblemas desbloqueados: Chicken, Puma, Giant Panda, Crocodile, Cow, Pig, Hog, Hyena, Lobster, Inch Worm, Frog, Scarab, Gecko, Bee, Tortoise, Gibbon, Ant, Hawk, Blue Bird, Eagle, Bear

Requisitos: prepárate, respira hondo y...*allá vamos*. número de fases de alerta ≥ 150; número de muertos ≥ 500; número de pausas > 50; tiempo de juego > 35:00 horas; número de objetos para recuperar vida utilizados ≥ 50; número de subidones de combate ≥ 10; recoge 400 o más armas/objetos; mantente agachado durante 2 horas y media o más; pasa 60 minutos o más tumbado; salta o rueda hacia un lado 200 veces o más; rueda hacia delante 100 veces o más; pasa más de 1 hora colgado de una pared; escanea a los soldados o inyéctales una jeringuilla 50 veces o más; hojea la revista Playboy o Emociones 100 veces o más; viste la caja de cartón o el bidón durante más de 60 minutos; efectúa 50 arrestos o más; registra a 50 o más soldados; recibe las felicitaciones de los milicianos o los soldados rebeldes 25 veces o más; da 50 objetos o más a los milicianos o los soldados rebeldes; ejecuta 150 o más disparos a la cabeza; derrota a 100 o más enemigos con CQC (Estrangular).

Notas: no hay ninguna razón por la que no puedas desbloquear la gran mayoría de emblemas Únicos durante un recorrido… y eso es exactamente lo que te aconsejamos que hagas. Los requisitos de tiempo son largos, así que tendrás que pasar más de diez horas dedicándote a otras cosas. Además, necesitarás el camuflaje óptico para obtener con relativa facilidad algunos de los emblemas orientados al combate. Aunque será difícil saber qué tal estás haciendo las cosas, podrás echar un vistazo al mensaje que se desplaza durante los vídeos del Informe de la misión para conocer ciertas estadísticas. Tendrás que completar la mayoría de los requisitos durante el Primer y el Segundo Acto, pero la Prisión es un buen lugar donde acechar a los soldados de las PMCs.



Recorrido del "Asesino"
Emblemas desbloqueados: Tarantula (Tarántula), Assassin (Asesino).

Requisitos: enemigos derrotados con el cuchillo o el cuchillo aturdidor ≥ 50; número de detenciones CQC ≥ 50; número de fases de alerta ≤ 25; número de muertos ≥ 250; número de pausas ≤ 25.

Notas: Los emblemas Tarantula y Assassin funcionan razonablemente bien juntos, así que se trata de una combinación práctica y divertida. Recuerda que no debes superar el número de fases de alerta indicado (el emblema de Tarantula permite 75, pero el de Assassin impone un máximo de 25).

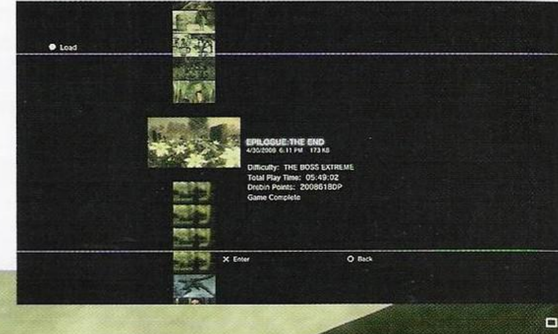
Malas noticias
Resulta imposible agrupar los emblemas Centipede, Spider, Jaguar, Panther y Leopard en un único recorrido, pero podrás conseguirlos si dispones de energía suficiente para completar tu maratón de *MGS4*. Además, será una gran oportunidad para probar las armas y dispositivos que hayas ignorado hasta el momento.

Equipamiento especial

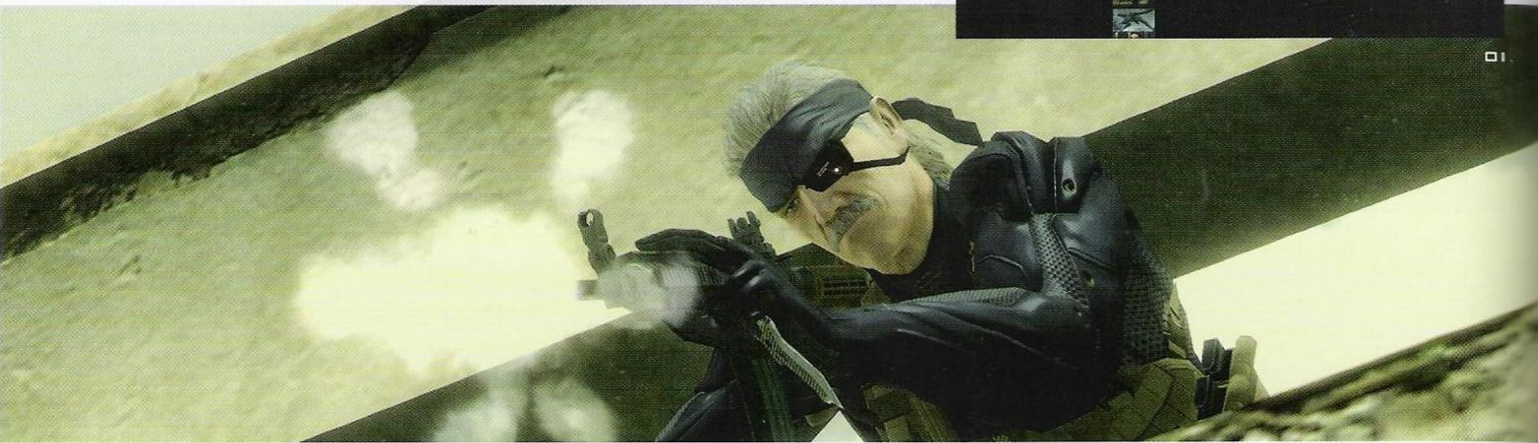
DATOS FINALES DEL JUEGO

Cuando guardes tus avances por última vez tras completar *MGS4*, se creará un archivo de "Datos finales del juego" (Fig. 1). Éste siempre se llamará "Epílogo: fin". Para empezar una nueva partida conservando todas las armas, munición y objetos, además de las recompensas que hayas desbloqueado durante el recorrido anterior, selecciona "Cargar partida" y elige este archivo. Entonces aparecerá una pantalla en la que podrás seleccionar el nuevo nivel de dificultad.

Podrás utilizar todo el equipo y los objetos de bonificación existentes tras encontrarte con el Metal Gear Mk.II en la Zona Roja, al principio del Primer Acto.



01



ARMAS SECRETAS

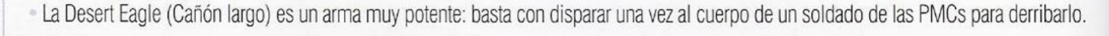
1911 PERSONALIZADA

Requisitos para desbloquearla: introduce una contraseña especial en el menú Extra (consulta la página 180).

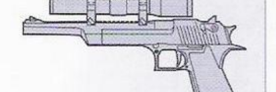
- Aunque no tiene características especiales, la 1911 personalizada es una pistola sólida y muy potente. A diferencia de otras armas desbloqueables, podrás añadirle un silenciador opcional en la pantalla Personalizar. Es una buena sustituta de la Operator en los niveles de mayor dificultad, donde los enemigos pueden resistir una mayor cantidad de daño antes de caer.

DESERT EAGLE (CAÑÓN LARGO)

Requisitos para desbloquearla: consigue el emblema de Fox o introduce una contraseña en el menú Extra (consulta la página 180).



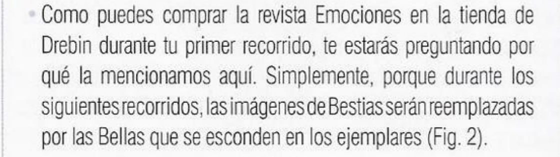
- La Desert Eagle (Cañón largo) es un arma muy potente: basta con disparar una vez al cuerpo de un soldado de las PMCs para derribarlo.



- Los disparos a la cabeza matarán al instante a los soldados de las PMCs, incluso en el nivel Extremo The Boss.
- La principal característica de la Desert Eagle (Cañón largo) es que está equipada con una mira. Gracias a su zoom de 3 y de 10 aumentos, es un arma de medio alcance más eficiente que los fusiles francotiradores y presenta la ventaja adicional de que cada disparo derriba al objetivo. Aunque no consigas el resultado deseado la primera vez que aprietes el gatillo, dispondrás de unos instantes para apuntar y ejecutar con éxito el segundo disparo. Sin embargo, recuerda que la potencia de esta arma se reduce drásticamente en función del alcance.

REVISTA EMOCIONES

Requisitos para desbloquearla: comprársela a Drebin



- Como puedes comprar la revista Emociones en la tienda de Drebin durante tu primer recorrido, te estarás preguntando por qué la mencionamos aquí. Simplemente, porque durante los siguientes recorridos, las imágenes de Bestias serán reemplazadas por las Bellas que se esconden en los ejemplares (Fig. 2).



02



- Por si no has experimentado con ellas, debes saber que la revista Emociones hace que los soldados de las PMCs (y, si te apetece probarlo, los milicianos y los soldados rebeldes) desarrollen emociones que se corresponden con la Bestia o la Bella que aparece en sus páginas. Mantén pulsado L1 y R1; luego, pulsa △ para iniciar el modo FPS y, finalmente, pulsa ○ para seleccionar una página. A continuación, suelta todos los botones para dejarla en el suelo. Los soldados Haven se limitarán a agradecer la revista. Al igual que ocurre con el Playboy, la revista Emociones no tiene ningún efecto durante las fases de alerta.

BALAS DE EMOCIÓN





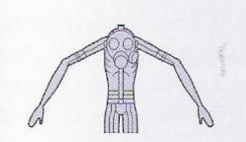




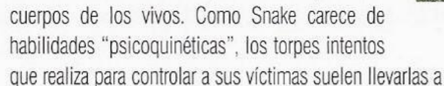
Requisitos para desbloquearla: están disponibles en la tienda de Drebin a partir del segundo recorrido.

- Cuando la tienda de Drebin vuelva a abrir después de que hayas llegado al final de Refugio Milicia, las balas de emoción estarán a la venta. Esta insólita munición está disponible para la Mk. 2 (balas del calibre .22) y el Mosin-Nagant (balas de 7,62 mm) y puede ser de cuatro tipos distintos.
- Si has elegido el nivel de dificultad Extremo The Boss, no podrás comprar balas de emoción (ni ningún otro tipo de munición no letal) en la tienda de Drebin. De hecho, ni siquiera aparecerán en su catálogo.
- Las balas de emoción tienen un efecto muy intenso en las tropas de las PMCs (y, si lo deseas, en los milicianos, los rebeldes y los soldados de la resistencia que encontrarás durante los tres primeros Actos). Para que sus efectos sean inmediatos, tendrás que dispararles a la cabeza.
- Las balas Risa (amarilla) hace que los soldados tengan un ataque de risa incontrolable. Seguirán sujetando sus armas y puede que disparen de forma intermitente (y poco precisa) en la dirección de Snake si está dentro de su campo visual.
- Las balas Rabia (naranja) hace rugir de furia a los soldados. Si no pueden ver a Snake, permanecerán en sus posiciones intentando luchar contra esta poderosa emoción. Tras el disparo inicial serán muy peligrosos y dispararán sin dudar a Snake si entra dentro de su campo visual.
- Las balas Llanto (azul) hace que los soldados suelten sus armas al instante y caigan sobre sus rodillas para dar rienda suelta a un llanto incontrolable.
- Las balas Gritar (verde) hace que los soldados suelten sus armas y griten angustiados. Es posible que también intenten escapar.
- En cuanto finalicen los efectos de los cuatro tipos de balas de emoción, la víctima perderá el sentido.
- Si la víctima recibe dos disparos a la cabeza con este tipo de munición, perderá instantáneamente el sentido.
- Las balas de emoción derribarán a los soldados Haven, pero no tendrán ningún otro efecto sobre ellos. Te resultarán muy útiles cuando juegues en el nivel Extremo The Boss, pero tendrás que hacerte con una buena reserva (y guardarla) durante un recorrido anterior para poder utilizarlas.
- Si disparas a una Bella o una Bestia con una bala de emoción que se corresponda con la emoción que representa (por ejemplo, la bala Risa con Laughing Octopus), reducirás su nivel de Psyche. La cantidad deducida será inferior a la de los proyectiles tranquilizadores estándar. Si estás realizando un recorrido no letal, te recomendamos utilizar exclusivamente dardos anestésicos.

MARIONETA MANTIS



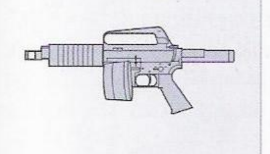
Requisitos para desbloquearla: derrota a Screaming Mantis en el Quinto Acto.



03

- Conseguirás la Marioneta Mantis la primera vez que juegues, pero no podrás usarla contra ningún objetivo diferente a la Bestia. De todos modos, podrás llevarte esta arma contigo para las futuras sesiones que inicies con los Datos finales del juego.
- La Marioneta Mantis te permite manipular los cuerpos de los vivos. Como Snake carece de habilidades "psicoquinéticas", los torpes intentos que realiza para controlar a sus víctimas suelen llevarlas a la muerte. Apunta a tu objetivo con L1 y dispara con R1. Cuando los lentos proyectiles que dispara la marioneta impacten sobre la víctima, aparecerá un aviso en pantalla. Mantén pulsado L1 y mueve el mando hacia delante y hacia atrás para zarandear a tu víctima (Fig. 3).
- Si zarandeas con fuerza a un soldado, normalmente dejará caer munición, granadas u objetos curativos.

PATRIOT



Requisitos para desbloquearla: consigue el emblema de Big Boss o introduce una contraseña en el menú Extra (consulta la página 180).

- Es la ametralladora más letal de *MGS4*: su puntuación de Fuerza de 425 supera a la de la M10 y su alcance efectivo es mucho mayor que el de cualquier otra arma de su clase.
- Sin embargo, la verdadera belleza de la Patriot es que no tienes que recargarla y su munición es infinita. Con ella, puedes disparar sin parar, literalmente.
- Existe la posibilidad de que, cuando Snake dispare esta arma, suenen los primeros acordes de la melodía de Snake Eater.

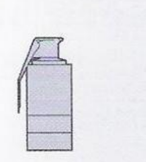
RACE GUN



Requisitos para desbloquearla: completa *MGS4* una vez.

- Con su escasa potencia y su lamentable alcance, es posible que te preguntes por qué es una bonificación y que la ignores porque consideres que se trata de una broma. Sin embargo, es una pistola impresionante, pues sus balas rebotan contra cualquier superficie que tocan. Esto te permite disparar a los enemigos que estén a cubierto o detrás de una esquina. Por lo tanto, las posibilidades de hacer travesuras con ella son grandes...

GRANADAS DE HUMO
(A, N, AZ Y V)



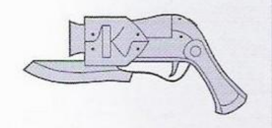
Requisitos para desbloquearla: están disponibles en la tienda de Drebin a partir de la segunda partida.

- Al igual que las balas de emoción, estas granadas especiales tienen un efecto poderoso sobre los soldados de las PMCs que respiran su humo (Fig. 4). Si el nivel de intoxicación es elevado, las víctimas mostrarán una conducta extraña antes de perder el sentido.
- Para tu información, "A" equivale a Risa, "R" a Rabia, "Az" a Llanto y "V" a Gritar.
- No podrás comprar estas granadas si juegas en el nivel de dificultad Extremo The Boss desbloqueable.



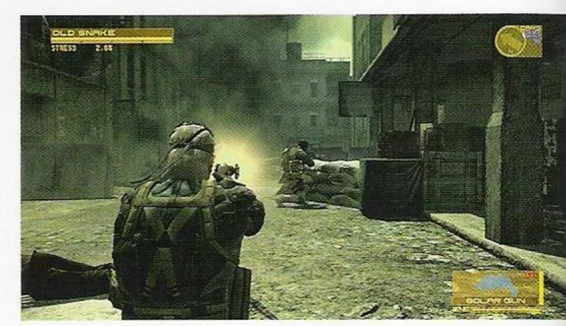
04

PISTOLA SOLAR



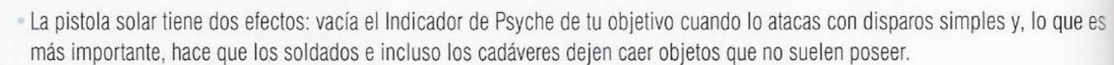
Requisitos para desbloquearla: recoge las cuatro marionetas Bestia y la figura del soldado rana.

- Los requisitos necesarios para conseguir esta insólita arma son muy complejos, de modo que requieren una explicación adicional. Tal y como hemos comentado en el recorrido principal, existen cinco "figuras" especiales que podrás recoger si utilizas armas no letales en cinco combates distintos: la batalla contra los soldados Haven en el Palacio Advent y los cuatro enfrentamientos contra las Bestias. Con la excepción del muñeco del soldado rana y la marioneta de Crying Wolf, tendrás que recoger todas las figuras antes de que concluya el primer escenario del combate contra la Bella. Si recoges las cinco, conseguirás la Pistola solar tras los créditos finales.



05

- Si no consigues hacerte con todas las figuras, solo tendrás que recoger aquellas que no conseguiste en la sesión anterior. Si no sabes cuáles son las que necesitas, echa un vistazo a la mesa que hay en el lado contrario de la zona de la cocina del Nomad durante los vídeos del Informe de la misión, pues es ahí donde Sunny las exhibe con orgullo. En cuanto vuelvas a completar el juego, la Pistola solar será tuya.

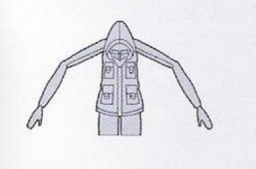


- La pistola solar tiene dos efectos: vacía el Indicador de Psyche de tu objetivo cuando lo atacas con disparos simples y, lo que es más importante, hace que los soldados e incluso los cadáveres dejen caer objetos que no suelen poseer.
- Para mejores resultados, mantén pulsado L1 hasta que la Pistola solar esté totalmente cargada (Fig. 5). Atacar a un enemigo con un disparo totalmente cargado lo dejará sin sentido al instante (se necesitan varios disparos no cargados para conseguirlo) y hará que deje caer un máximo de cuatro objetos. Si lanzas un disparo totalmente cargado a un cadáver, se le caerán de golpe todos los objetos que lleve encima. En cuanto un soldado o un cadáver haya soltado todas sus recompensas, no recibirás más bonificaciones.
- Recuerda que la Pistola solar se descargará si Snake cambia de posición o recibe el impacto de una bala. Por lo tanto, esta arma no resulta demasiado útil en las batallas encarnizadas.
- Es esencial usar disparos cargados porque consumen menos batería que las poco aconsejables ráfagas de disparos. La batería de la Pistola solar solo puede recargarse al aire libre, bajo la luz directa del sol. Abandona las sombras para dirigirte a una zona iluminada y mantén pulsado ◎ para iniciar el proceso de recarga. La batería recuperará toda su carga al inicio de cada Acto.
- A pesar del ruido y de las interferencias visuales, cargar la Pistola solar no tiene ningún efecto sobre el porcentaje de camuflaje de Snake. Sin embargo, en aquellos recorridos en los que no debas usar alertas, recuerda que el movimiento relativamente lento de los proyectiles puede llamar la atención de los enemigos y tener consecuencias.
- La Pistola solar resulta muy útil en un recorrido del nivel Extremo The Boss, sobre todo si deseas completarlo a la "perfección". Cuando dispares con ella a los soldados o los cadáveres, éstos dejarán caer con frecuencia granadas detonadoras y munición de Mk. 2, de modo que podrás disponer fácilmente de esta preciada munición no letal. También es increíblemente efectiva para luchar contra Vamp y puede ser de gran ayuda durante la secuencia de la moto del Tercer Acto. Además, podrás neutralizar a la Bella con dos disparos cargados aunque, obviamente, tendrás que hacerlo a corto alcance.





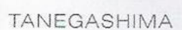
MARIONETA SORROW

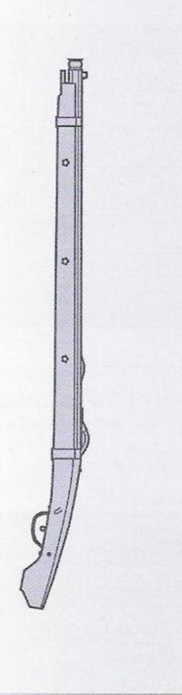


Requisitos para desbloquearla: recoge la Marioneta Sorrow y la Marioneta Mantis antes de derrotar a Screaming Mantis en el Quinto Acto.

- Aunque puedes conseguir la Marioneta Sorrow durante el primer recorrido, no tendrás objetivos contra los que usarla antes de que aparezcan los créditos finales. Sin embargo, podrás llevarte esta arma contigo para las futuras sesiones que inicies con los Datos finales del juego guardados.
- La Marioneta Sorrow te permite manipular los cuerpos de los muertos, del mismo modo que la Marioneta Mantis te permite manipular los cuerpos de los vivos. Zarandea los cadáveres para encontrar objetos ocultos.

TANEGASHIMA





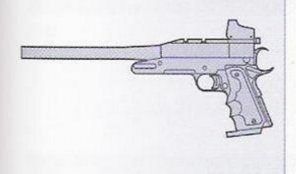
Requisitos para desbloquearla: cómprasela a Drebin

- El Tanegashima es el arma más cara de *MGS4*, con un precio de venta al detalle de 1.000.000 PD. Se rebaja a 800.000 PD los miércoles y los domingos, y a 500.000 PD durante el Quinto Acto. Si decides comprarlo, Outer Haven es el lugar al que deberás acudir.
- ¿Y qué recibirás a cambio de tu inversión? Pues la verdad es que no mucho. Para ser sinceros, el Tanegashima es un arma de combate terrible ya que, como un anticuado arcabuz, solo puede contener una bala. Además, el proceso de recarga lleva varios segundos y, durante este tiempo, Snake quedará congelado en su posición.

06

- De todos modos, la verdadera belleza de esta arma es su efecto secreto. Cada vez que la dispares, tendrás una posibilidad entre tres de iniciar un breve "kamikaze" (viento divino), que arrastrará consigo a todos los soldados que estén dentro de su radio de alcance (Fig. 6). Como lo que cuenta es la dirección, no es necesario que los golpees con el arma. Mientras se batan contra el aullante vendaval, los soldados dejarán caer grandes cantidades de objetos. Aunque no habrá demasiada variedad (por lo general, munición normal y raciones), será una forma excelente de conseguir nuevas reservas cuando se te empiecen a agotar.
- El efecto especial del Tanegashima solo se desencadenará si Snake está al aire libre y hay suficiente espacio a su alrededor. Como este último dato resulta un poco ambiguo, cabe añadir que una calle será bastante grande, pero un callejón no.

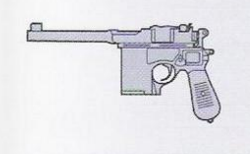
THOR .45-70



Requisitos para desbloquearla: consigue el emblema de FOXHOUND o introduce una contraseña en el menú Extra (consulta la página 180).

- Este poderoso "fusil" combina la fuerza de las mejores escopetas con la portabilidad y el alcance de una pistola. Tiene una mira con punto incorporada.
- El Thor .45-70 presenta un gran inconveniente: solo puede contener una bala. Sin embargo, su puntuación de recarga es una respetable "A", de modo que no tendrás que esperar demasiado para lanzar tu siguiente disparo. Los disparos a la cabeza son siempre letales, pero tendrás que disparar dos veces al cuerpo para detener a un soldado de las PMCs en el nivel Extremo The Boss.

PISTOLA TIPO 17



Requisitos para desbloquearla: consigue el emblema de Hound o introduce una contraseña en el menú Extra (consulta la página 180).

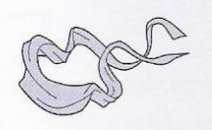
- Esta semiautomática acepta 10 balas en el cargador y puede dispararse en los modos automático y semiautomático.
- También presenta una característica inusual: no se puede recargar manualmente. Tienes que usar todo el cargador para que Snake la recargue de forma automática. Esto significa que tendrás que pensar estratégicamente cuando la uses.







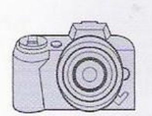
BANDANA



Requisitos para desbloquearla: completa *MSG4* sin matar a ningún soldado (de ningún tipo) ni a ninguna Bella. También puedes conseguirla en la tienda de Drebin por 5.000.000 PD a partir del segundo recorrido.

- Cuando Snake seleccione la bandana como objeto activo, dispondrá de munición infinita para todas sus armas.
- No tiene ningún efecto sobre las pilas ni los silenciadores.
- La bandana es un "objeto especial", así que no podrás conseguir los emblemas de Big Boss, FOXHOUND, Fox ni Hound si la utilizas. Además, perderás algunas bonificaciones de PD menores al final de cada Acto, aunque esto no tiene demasiada importancia.

CÁMARA



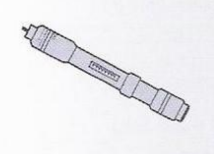
Requisitos para desbloquearla: la encontrarás en la cubierta del Nomad durante los vídeos del Informe de la misión.

- Este dispositivo es muy sencillo de utilizar, pero dispone de dos aplicaciones secretas que quizá desconozcas.
- Si diriges la cámara hacia una Bella durante la fase del "mundo blanco", posará para ti (Fig. 7).
- Puedes usar la cámara para cazar "fantasmas" escondidos durante el Cuarto Acto. Encontrarás una lista detallada de sus posiciones en la página 176.
- Si no consigues la cámara hasta el Informe de la misión del Cuarto Acto, encontrarás una imagen exclusiva de Naomi en el Álbum de fotos (accederás a él a través del menú principal).



07

ESCÁNER



Requisitos para desbloquearla: cómpralo en la tienda de Drebin por 10.000 PD tras jugar 10 horas a Metal Gear Online o introduce una contraseña en el menú Extra (consulta la página 180).

- Solo podrás usar el escáner cuando lo selecciones como objeto activo y Snake tenga un soldado de las PMCs agarrado mediante una maniobra CQC.
- Mantén pulsado Ⓐ para interconectarlo con las nanomáquinas del interior del cuerpo de un soldado de las PMCs (Fig. 8). Mientras mantengas pulsado el botón, podrás ver las siluetas de todos los soldados de la zona que estén interconectados por el sistema SOP.

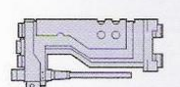


08

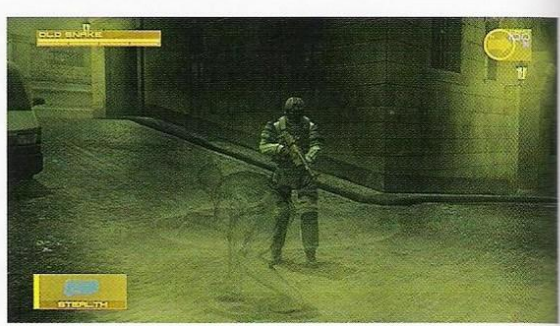
CAMUFLAJE ÓPTICO



Requisitos para desbloquearla: completa *MSG4* sin desencadenar ninguna fase de alerta. También puedes conseguirlo en la tienda de Drebin por 5.000.000 PD a partir del segundo recorrido.



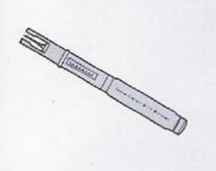
- El camuflaje óptico hace que Snake sea invisible a simple vista (Fig. 9). Sin embargo, podrá ser detectado por los haces de detección que utilizan los Gekko y los Gekko enanos.
- Aunque los enemigos no verán a Snake, sí que podrán oírle.
- Si Snake golpea a un enemigo o recibe el impacto de una bala perdida, este dispositivo se desactivará en el acto.



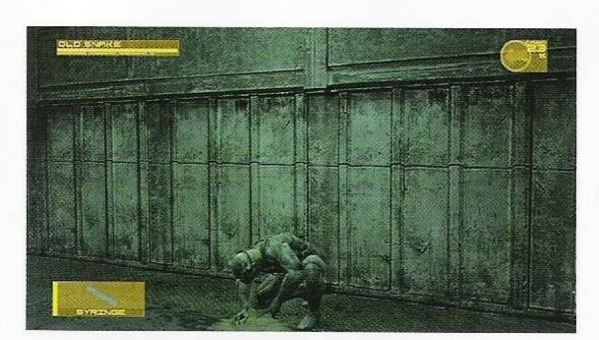
09

- Durante una fase de alerta, la eficacia del camuflaje óptico se reducirá en gran medida. Cuando el cuerpo de Snake adopte un ligero matiz verde, los soldados enemigos podrán verlo y dispararán en su dirección. Si encuentras un lugar donde ocultarte y eludir a tus adversarios, los efectos del camuflaje volverán a activarse en cuanto comiencen las fases de Evasión o Precaución.
- Durante los combates en los que los rivales busquen activamente a Snake (como el altercado con los soldados Haven en el Palacio Advent o las batallas contra jefes), el camuflaje óptico tendrá una utilidad limitada. En el mejor de los casos, solo incrementará el porcentaje de camuflaje de Snake; en el peor, los enemigos podrán verlo con claridad en todo momento. De nuevo, un matiz verde (y un porcentaje de camuflaje inferior al 100%) indicará que Snake no es totalmente invisible.

JERINGUILLA



Requisitos para desbloquearla: disponible tras el encuentro con Naomi del Segundo Acto.



10



- La jeringuilla no es ningún objeto secreto, pero consideramos que éste es un buen lugar para desvelar cómo funciona realmente.
- Durante los diez primeros usos, su eficacia se irá reduciendo lentamente,
- pero en las diez aplicaciones siguientes (de la 11 a la 20), Snake perderá una cantidad creciente de Psyche en cuanto se desvanezcan sus efectos. También vomitará, algo que puede ser peligroso si está intentando evitar a algún atacante cercano (Fig. 10).
- Los siguientes usos de la jeringuilla provocarán una reducción de Psyche *y* VIDA, además de nuevos vómitos que no harán más que enfatizar lo mal que lo está haciendo Snake.

ATUENDO SECRETO

Nota: los requisitos/localizaciones para los tipos opcionales de FaceCamo y Disfraz se detallan en el capítulo Inventario (consulta página 106). En esta sección solo cubrimos aquellas recompensas que se obtienen al completar *MGS4*.

ALTAIR
(DISFRAZ)



Requisitos para desbloquearla: consigue el emblema de Assassin o introduce una contraseña secreta en el menú Extra (consulta la página 180).



11

- Aquellos que aplaudieron (o, mejor dicho, se tragaron) la inocentada de Hideo Kojima podrán usar este disfraz para interpretar su propia versión de Assassin's Solid o como quieras llamarlo (Fig. 11).
- De todos los disfraces opcionales, Altair es el que parece tener un porcentaje de camuflaje más elevado.

BIG BOSS
(FACECAMO FIJO)



Requisitos para desbloquearla: consigue el emblema de Big Boss.



12

- Este FaceCamo fijo es bastante desagradable, pero sus sorprendentes propiedades se ajustan bien al esfuerzo que hay que realizar para conseguirlo...
- Si Snake se sitúa lo bastante cerca de un soldado estándar (miliciano, rebelde, miembro de la resistencia o de las PMCs) como para poder verle el rostro con claridad, éste empezará a gritar (Fig. 12) y no parará de hacerlo hasta que pierda el sentido.
- Si te aproximas a los soldados Haven mientras llevas puesto el FaceCamo de Big Boss, estos se desmayarán al instante.

TRAJE (DISFRAZ)



Requisitos para desbloquearla: completa *MGS4* una vez.

- Es un disfraz absolutamente pésimo, si lo que pretendes es pasar desapercibido. Sin embargo, completar MGS4 sin ser detectado mientras llevas puesto el traje será, sin duda alguna, una gran hazaña...
- Al igual que el disfraz Altair, el traje está disponible en casi todas las situaciones de juego.

SECRETOS

EXTREMO THE BOSS

Cuando completes *MGS4* por primera vez, desbloquearás un nuevo nivel de dificultad: Extremo The Boss. En esta sección te contaremos cuáles son las principales diferencias entre los niveles Difícil Big Boss y Extremo The Boss, y además te ofreceremos algunas pistas para que logres desbloquear el emblema Big Boss. Nuestro recorrido principal no tiene muy en cuenta este nivel de dificultad opcional, de modo que aquí hablaremos también de las situaciones en las que podrías necesitar una ayuda adicional.

Diferencias en el juego

Extremo The Boss es absurdamente difícil en algunos puntos y requiere nada menos que un conocimiento casi enciclopédico del comportamiento de los enemigos, la cantidad de ellos que hay y también su ubicación. Éstos son los mayores desafíos a los que tendrás que enfrentarte:

- Los soldados de las PMCs, Haven y fuerzas antigubernamentales han aumentado el sentido de la vista y del oído, y son mucho más recelosos ante cualquier cosa que les pueda parecer mínimamente incongruente. Lo cierto es que en este nivel no podrás gatear sin más para dejarlos atrás como haría en Normal Solid o en Difícil Big Boss.

- Hay, además, un número mayor de atacantes. Te encontrarás a más soldados de patrulla y a ejércitos mucho mayores durante los combates, como el que librarías en el Palacio Advent contra los soldados Haven (Fig. 1) o el enfrentamiento contra Crying Wolf.

- Normalmente llegarán un número mayor de refuerzos a las zonas en fase de Precaución, mientras que sobrevivir a una fase de alerta es casi un milagro.

- Todos los rivales contra los que te enfrentes son mucho más fuertes. En el recorrido de no matar, los dardos tranquilizantes inmovilizarán a los soldados un periodo risible. Si optas por la fuerza bruta, los disparos en la cabeza son fundamentales.

- El suministro de objetos curativos, munición y granadas al que tiene acceso Snake disminuye en gran medida. Podrás ver los recursos máximos con los que cuentas en el capítulo Inventario, pero el detalle más importante es que solo dispones de 50 balas para la Mk. 2.



1

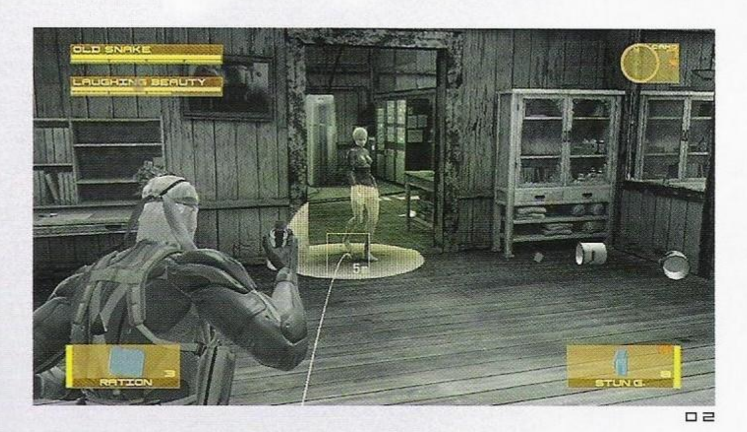
- La diferencia más notable es que Snake es menos fuerte, que su nivel de estrés aumenta muy rápidamente (sobre todo durante una fase de alerta) y que su Indicador de VIDA es sumamente vulnerable. Ponerse a cubierto es fundamental y tendrás que utilizar tácticas pacientes y metódicas en todas las grandes batallas.

- Por último, Drebin no vende munición no letal en Extremo The Boss. Esto implica que tienes que invertir tus recursos con inteligencia si pretendes culminar un recorrido de no matar (especialmente si quieres conseguir el emblema Big Boss) y que no podrás fallar ni una sola vez cuando dispares con la Mk. 2 o con el Mosin-Nagant.





Cómo conseguir el emblema Big Boss



02

Las estrictas condiciones que tendrás que cumplir para conseguir esta importante distinción son sumamente complicadas, sobre todo en un nivel tan difícil como Extremo The Boss. No obstante, las dos características que lo convierten en una auténtica pesadilla son el límite de tiempo (un máximo de cinco horas) y la imposibilidad de comprarle munición no letal a Drebin.

Te sugerimos encarecidamente que, a modo de entrenamiento, juegues primero a Difícil Big Boss. Tienes que desbloquear la pistola Solar, si es que todavía no lo has hecho (consulta la página 166). También te serán útiles el disfraz de miliciano de Oriente Medio (que encontrarás en el Refugio Milicia del Primer Acto) y el disfraz de rebelde sudamericano (que tendrías que haber cogido en el almacén secreto en el Pueblo Valle de Cove al principio del Segundo Acto). Cuando llegues al Quinto Acto, compra 10 granadas detonadoras y otras tantas granadas de los diversos tipos de humo. Asegúrate de que cuentas con 30 balas de munición de armas vórtice, 50 para la Mk. 2 y 50 para el Mosin-Nagant (tanto de las anestésicas como de los cuatro tipos de balas de emoción). Cuando guardes los Datos finales del juego al final del recorrido estarás preparado para el Extremo The Boss Extreme.

- Ten en cuenta que el temporizador del juego se queda en pausa solo mientras cargas datos en la pantalla de resultados y durante la secuencia de sueño de *MGS1*. El resto del tiempo sigue en funcionamiento. Sáltate los vídeos y guarda tus partidas regularmente. Si tienes que tomarte un descanso, aunque solo sea para estirar las piernas unos minutos, espera a llegar a un punto de control, guarda tu progreso y luego reinicia y vuelve a cargar cuando estés preparado para continuar. No malgastes el tiempo.

- Incluso aunque pases todos los vídeos, te llevará un mínimo de diecisiete minutos llegar a la pantalla de puntuaciones del final del juego después del combate contra Liquid Ocelot. Tendrás que tenerlo en cuenta en tus cálculos.

- Si crees que te ha llevado mucho tiempo vencer a un jefe en un combate, merece la pena que lo repitas.

- Dispara con cabeza: la munición de la Mk. 2 y del Mosin-Nagant son, sin exagerar, un lujo. Intenta conseguir suministros adicionales siempre que tengas la oportunidad. Podrás utilizar las balas de emoción en situaciones de emergencia.

- Usa las granadas detonadoras contra las Bellas (Fig. 2). Apunta bien para conseguir un efecto total, aunque con seis lanzamientos deberías poder tirarlas al suelo. Gracias a que cuentas con un suministro relativamente grande de granadas detonadoras, podrás reservar los dardos tranquilizantes para mejores ocasiones.

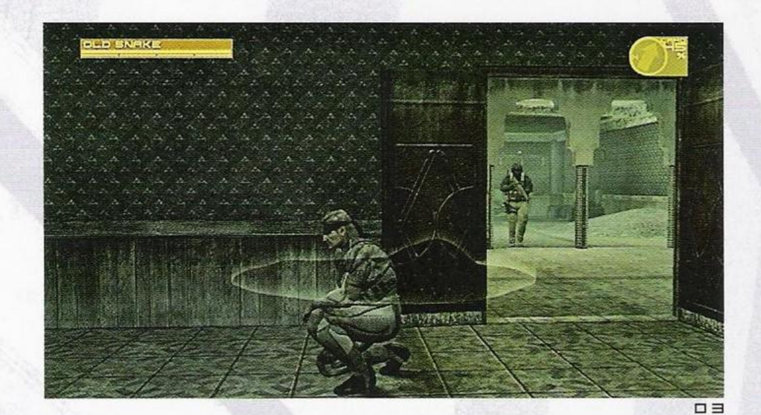
- Como el efecto de los dardos tranquilizantes dura muy poco, coloca un Playboy o la revista Emociones a los pies de tus enemigos si necesitas que estén distraídos durante un periodo de tiempo más largo.

- A algunos jugadores les será de utilidad aumentar la velocidad de movimiento en el menú Opciones durante las secuencias de disparos que acontecen en Sudamérica y en Europa delEste.

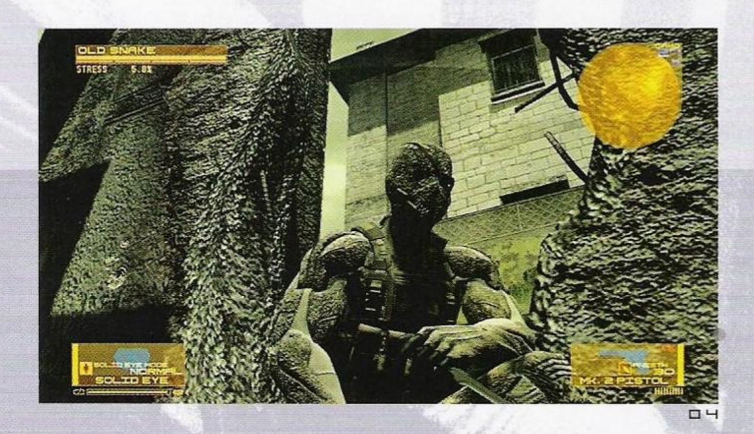
- Usa las melodías especiales de iPod® Sailor y Rock Me Baby para acelerar el proceso de curación si Snake está herido.

Extremo The Boss: anexo del recorrido

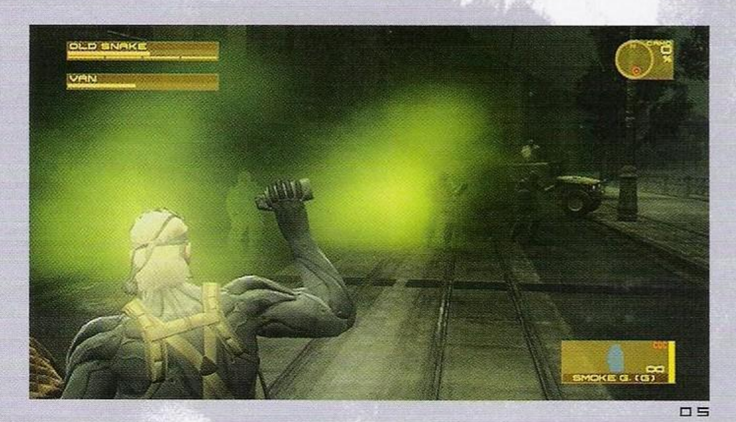
En la siguiente tabla verás las diferencias entre nuestro recorrido principal y el que deberías seguir en Extremo The Boss. Asimismo, encontrarás también algunos trucos adicionales si pretendes conseguir el emblema de Big Boss.



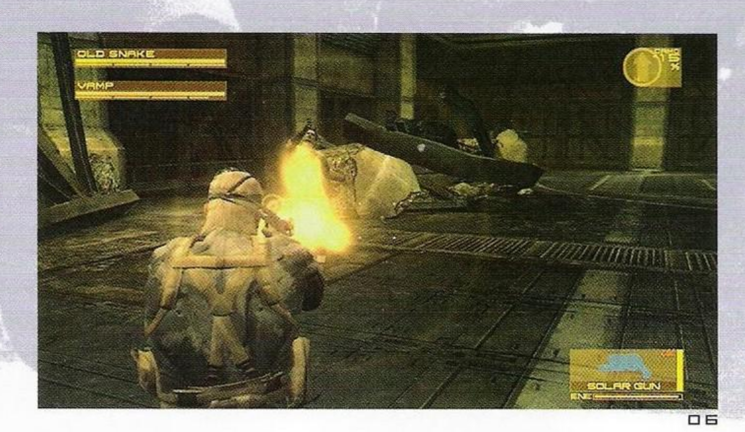
03



04



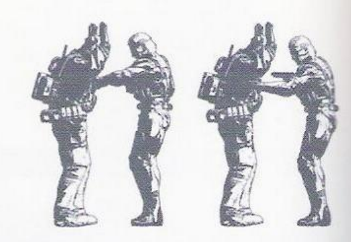
05



06

ACTO	ZONA	PAGE	TRUCOS Y OBSERVACIONES
ORIENTE MEDIO	Zona Roja	34	Cuando gatees hacia el Suroeste después de llegar a la zona por primera vez, te encontrarás con otro soldado en la sala de abajo antes de subir las escaleras (Fig. 3). Empezará su turno de vigilancia cuando te acerques a la puerta, de modo que tendrás que estar preparado para retroceder y esconderte.
			Después del encuentro con Otacon y el Metal Gear Mk. II, recuperarás todos los objetos, armas, disfraces y el FaceCamo (Fig. 4) que conseguiste en los recorridos anteriores, incluyendo la munición no letal que (con suerte) tenías ya almacenada.
			A menos que neutralices a un soldado de las PMCs con un dardo tranquilizante (o equivalente), los milicianos de la zona del Refugio Milicia (y probablemente otros después) atacarán a Snake en cuanto lo vean.
	Refugio Milicia	36	Si conseguiste el disfraz de miliciano de Oriente Medio en algún recorrido anterior, equípate con él directamente. Así podrás avanzar por esta zona mucho más rápido.
	Palacio Advent	42	Este sector es sumamente complicado porque, para empezar, te encontrarás con muchísimos más soldados Haven. Tendrás que estar muy pendiente de cuándo ponerte a cubierto y recuperarte, y es absolutamente indispensable que protejas a tus compañeros y permanezcáis juntos en todo momento. Para no malgastar la munición de la Mk. 2, dispara solo cuando estés seguro de que acertarás en el blanco o te quedarás sin suministros enseguida. Una escopeta cargada con munición de armas vórtice te será de extrema utilidad en los momentos en los que te arrinconen y necesites escapar, sobre todo hacia el final, cuando Akiba quede inconsciente. La pistola Solar cargada al completo o unas minas de gas somnífero estratégicamente colocadas también pueden ayudarte. Algunos soldados Haven están equipados con los lanzagranadas XM25.
	Parque del Milenio	46	Hay un soldado adicional patrullando alrededor de la fuente después de que recorras el edificio, por lo que te va a costar algo más infiltrarte en la última zona que en los niveles de dificultad anteriores.
SUDAMÉRICA	Pueblo Valle de Cove	50	Te encontrarás que hay más soldados de las PMCs vigilando las casas y la ladera. Si cuentas con munición suficiente para el Mosin-Nagant, aprovecha y ayuda a los rebeldes cautivos a escapar. Utiliza el disfraz de rebelde sudamericano después del punto de control para ahorrar tiempo.
	Central Eléctrica	54	Destruye sin dudarlo el panel de control en la Central Eléctrica antes de encontrarte con Drebin. Deberás tener más cuidado al entrar, pero luego te resultará sencillo avanzar por ella.
	Laboratorio de investigación	64	Habrá un soldado Haven más durante el ataque inicial, pero la táctica de esconderte debajo de la cama sigue funcionando. Utiliza las granadas detonadoras cuando te enfrentes a Laughing Beauty y no malgastes la valiosa munición anestésica.
	Sendero Montaña	68	Estate atento porque hay dos nuevos soldados apostados en posiciones ligeramente diferentes antes y después de cruzar el río. El Solid Eye y el Anillo de la Amenaza te ayudarán a localizarlos. Neutralízalos rápidamente con dardos tranquilizantes.
	La fuga abordo del Stryker	71	Los "zombis" de las PMCs son más rápidos a la hora de subirse al Stryker, sobre todo en la primera parte del trayecto. Es fundamental que evites que los soldados con trajes modernizados te disparen y para ello tendrás que lanzarles granadas Chaff.
EUROPA DEL ESTE	Distrito S Barrio	75	Avanza por el atajo que te sugerimos en el recorrido porque así conseguirás ahorrar unos minutos, aunque probablemente tendrás que esperar a que el miembro de la resistencia se acerque hasta lo alto de la escalera antes de poder sedar al soldado de las PMCs con un dardo tranquilizante.
	Distrito N Barrio	79	La ruta que el miembro de la resistencia sigue por el Barrio es idéntica a la de Difícil Big Boss, aunque por lo general encontrarás a unos cuantos soldados más. Es fundamental que utilices el OctoCamo. No hay, sin embargo, ningún soldado en particular que pudiera coger desprevenido al incauto. Una vez pases de largo al soldado que recorre la corta ruta de patrulla en el callejón, justo antes de llegar a la salida de la zona (donde el miembro de la resistencia vuelve a ponerse su ropa habitual), te encontrarás con un último soldado de las PMCs que vigila la calle que dobla hacia la derecha.
	La persecución en moto	80	Ésta es probablemente la parte más difícil del recorrido Extremo The Boss porque llegar hasta el final sin utilizar un solo objeto curativo es increíblemente complicado. Probablemente te costará mucho conseguirlo, pero confía en nosotros cuando te decimos que es posible. Lo fundamental es que cuentes con las herramientas correctas. Necesitarás una granada de humo de algún color (probablemente la "Az" o "V" sean las mejores), la Mk. 2, el doble cañón cargada con munición de armas vórtice y la pistola Solar. Las granadas de humo son indispensables en las secuencias en las que la moto se para (lánzalas sin parar – Fig. 5) y en las que los enemigos se reúnen en grupos grandes. Las demás armas deberían servirte para superar los retos restantes. Como el Indicador de VIDA de Snake no se recupera entre la primera y segunda fase de la fuga, haz la trampa de guardar tu progreso o adelanta el reloj de tu PLAYSTATION®3 unos días para restaurar el indicador en caso necesario.
	Echo's Beacon	82	Raging Raven y los Sliders que la acompañan son mucho más agresivos. Utilizará su ataque de ráfaga regularmente, de tal modo que tendrás que confiar en tu capacidad de observación y en la intuición para esquivarlos. Sal corriendo cuando se aleje volando y regrese en un ángulo en picado.
SHADOW MOSES	Cañón	88	Ambos Gekko están despiertos y patrullando en alerta justo cuando llegas. No es demasiado complicado encontrar la manera de pasar, pero de todas maneras te habrás cruzado con un punto de control poco antes.
	Campo nevado y Torre de Comunicaciones	90	Tendrás que ocuparte de unos cuantos soldados Haven más cuando te enfrentes con Crying Wolf. Aparecen, además, con más frecuencia.
	Túnel de suministro subterráneo	94	Vamp es increíblemente agresivo en este nivel de dificultad, pero tiene una debilidad oculta: es extremadamente vulnerable a la pistola Solar (Fig. 6).
			El Gekko suicida dispara con más regularidad, así que tendrás que cubrirte mientras el Rail Gun se recarga.
	Túnel hacia fuera	94	No permanezcas mucho cerca del Gekko para conseguir los Puntos Drebin porque, además, disparará más cohetes que en otros niveles. Así que este nivel de dificultad tiene un peligro añadido que lo diferencia del resto.
	Zona portuaria	96	Liquid es más directo en sus tácticas y Metal Gear RAY aguantará muchos más daños antes de sucumbir. La diferencia más importante es que tendrás que usar la ametralladora pesada para neutralizar las ráfagas de misiles que, por cierto, se mueven a mayor velocidad y si impactan solo tres veces lograrán que el Indicador de VIDA de Snake quede a la mitad. No dejes que RAY se te acerque demasiado en ningún momento: su ataque cuerpo a cuerpo es demoledor y no dará tregua si consigue derribarte.
OUTER HAVEN	Proa del barco	100	Puedes destruir al último Gekko que encontrarás antes de la puerta de entrada, pero normalmente se aleja el tiempo suficiente como para que puedas avanzar sin problemas. Por cierto, deberás gatear en todo momento porque te vigilan desde arriba.
	Centro de Mando	102	Quizá creas que teniendo la marioneta de Psycho Mantis del recorrido anterior te facilitará la tarea, pero te equivocas. No podrás utilizarla hasta que consigas tirar su marioneta al suelo y cogerla. El combate es cruel en Extremo The Boss: Screaming Mantis mueve a sus "marionetas" humanas con más regularidad, de modo que tendrás que estar continuamente en movimiento.
	Cubierta del barco	104	Liquid Ocelot emplea multitud de ataques rápidos y potentes, así como combos de cinco golpes con una peligrosa demora antes de llevar a cabo los últimos dos. La estrategia de contraataque es absolutamente necesaria y, al igual que en Difícil Big Boss, la clave para derrotarlo es pulsar ⓐ para que Snake se cure.

MELODÍAS DE IPOD®



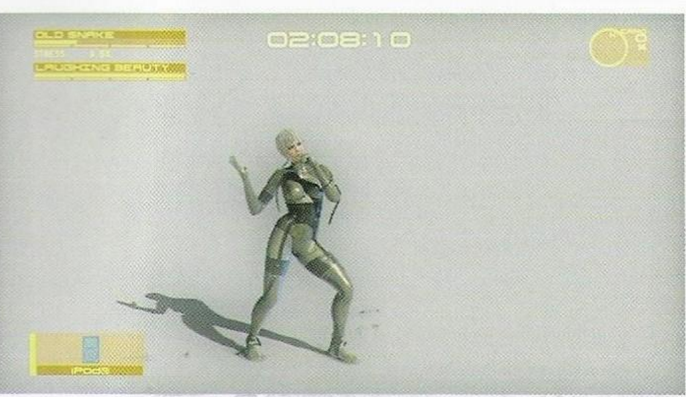
Lista de melodías de iPod®

En la siguiente tabla encontrarás la ubicación y las condiciones que necesitarás para desbloquear todas las melodías de iPod® que encontrarás en *MGS4*. Si necesitas un poco más de ayuda para buscar las que están en posiciones predeterminadas, consulta nuestros mapas en el capítulo Recorrido.

CANCIÓN	ACTO	ZONA	CONDICIONES/UBICACIÓN
Takin' On The Shagohod	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Backyard Blues	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Sea Breeze	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Calling To The Night	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Oishii Chuhan Seikatsu	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Metal Gear 20 Years History (Part 1)	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Metal Gear 20 Years History (Part 4)	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Who Am I Really?	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Test Subject Burns	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
MGS4 Integral Podcast 01	1	N/D	Disponible desde la primera partida.
Inori no Uta	1	Informe de la misión, Nomad	Elige Informe de la misión del menú principal y selecciona después tu actual archivo guardado. Encontrarás la melodía en la cocina en cuanto logres entrar en el Metal Gear Mk. II.
Show time	1 y 2	De la Zona Roja en adelante	Los milicianos y rebeldes podrían darte este regalo si les ofreces objetos curativos (aunque solo lo harán si te consideran un aliado).
MGS4 Love Theme (Action Version)	1 y 2	De la Zona Roja en adelante	Los milicianos y rebeldes podrían darte este regalo si les ofreces objetos curativos (aunque solo lo harán si te consideran un aliado).
MPO+ Theme	1 y 2	De la Zona Roja en adelante	Los milicianos y rebeldes podrían darte este regalo si les ofreces objetos curativos (aunque solo lo harán si te consideran un aliado).
Destiny's Call – Break for the Fortress	1 y 2	De la Zona Roja en adelante	Los milicianos y rebeldes podrían darte este regalo si les ofreces objetos curativos (aunque solo lo harán si te consideran un aliado).
Theme of Tara	1	Refugio Milicia	Búscalo en un pequeño nicho en cuanto hayas dejado atrás la sala que hace las veces de hospital.
Zanzibar Breeze	1	Ruinas Urbanas	Un área "secreta" que verás a tu izquierda justo antes de que saltes hacia la salida de la zona.
Level 3 Warning	1	Palacio Advent	En el P2.
Theme of Solid Snake	1	Parque del Milenio	Dentro del edificio. Detrás de los cajones cuando entras.
Boktai 2 Theme	2	Nomad, Informe de la misión	Arriba, en la zona de la cocina.
The Fury	2	Pueblo Valle de Cove	Dentro de la casa incendiada.
Rock Me Baby	2	Prisión	En la "isla" en medio del agua, en el área Sureste.
Metal Gear 20 Years History (Part 3)	2	Prisión	Dentro del edificio principal. La encontrarás sobre una cama en uno de los dormitorios.
Sailor	2	Mansión Vista	Entre el contenedor de carga y la pared Este del recinto.
Bon Dance	2	Mercado	Aparece cuando se destruye uno de los tenderetes que están justo delante de la posición desde la que empiezas.
Shin Bokura no Taiyou Theme	3	Nomad, Informe de la misión	Arriba, en la zona de la cocina.
Test Subjects Duality	3	Distrito S Barrio	En la calle hacia el Este desde tu posición de inicio. Retrocede y recógela en cuanto llegue el miembro de la resistencia.
Bio Hazard	3	Barrio	Contén al miembro de la resistencia para poderlo registrar.
One Night in Neo Kobe City	3	Barrio	Contén al soldado de las PMCs y regístralo.
On Alert	3	Distrito N Barrio	Cuando sigues a los tres soldados de las PMCs y al miembro de la resistencia. La encontrarás en el callejón sin salida donde se marcha el último soldado.
The Essence of Vince	3	Echo's Beacon	En el piso de arriba, en la esquina del balcón exterior.
Lunar Knights Main Theme	4	Nomad, Informe de la misión	Arriba, en la zona de la cocina.
Warhead Storage	4	Hangar del tanque/Helipuerto	Al final del conducto de ventilación superior, justo antes de saltar al Hangar del tanque.
Beyond the Bounds	4	Hangar del tanque	La localizarás en la habitación cerrada a la que tendrás acceso a través de la pasarela superior. Solo podrás entrar cuando Metal Gear Mk. III abra la salida que conduce a la PB del Almacén de cabezas nucleares, de modo que tendrás que volver hacia atrás para conseguirla.
Flowing Destiny	4	Cañón	En un pequeño agujero en la pared de piedra, justo antes de llegar a la salida de la zona.
Opening Title "Old L.A. 2040"	4	S2 Almacén de cabezas nucleares	Teclea la contraseña 78925 en el antiguo laboratorio de Otacon.
"Policenauts" End Title	4	S2 Almacén de cabezas nucleares	Teclea la contraseña 13462 en el antiguo laboratorio de Otacon.
Metal Gear 20 Years History (Part 2)	4	S2 Almacén de cabezas nucleares	En el laboratorio por el que pasas cuando regresas hacia el ascensor.
The Best Is Yet To Come	4	Campo nevado y Torre de Comunicaciones	En el interior del edificio en el que entras para llegar hasta la salida.
Yell "Dead Cell"	4	Al Norte de la Sala de fundición	Justo antes de que llegues a la zona de salida y después de cruzar por las cintas transportadoras.
Metal Gear Solid Theme (The Document Remix)	5	Proa del barco	Usa la escotilla que está cerca de la posición de inicio. Está a un paseíto gateando.
Subsistence Action	N/D	N/D	Entra al menos en una partida de *Metal Gear Online*.
Big Boss	N/D	N/D	La recibirás como recompensa por conseguir el emblema "Big Boss".
Snake Eater	N/D	N/D	La recibirás como recompensa por desbloquear los 40 emblemas.

Melodías especiales de iPod®

Algunas canciones de iPod® poseen propiedades únicas que verás reflejadas en la siguiente tabla. Cuando hablamos de "soldados corrientes" nos referimos a las tropas de las PMCs, a los milicianos y a las fuerzas rebeldes que te encontrarás en los dos primeros actos.



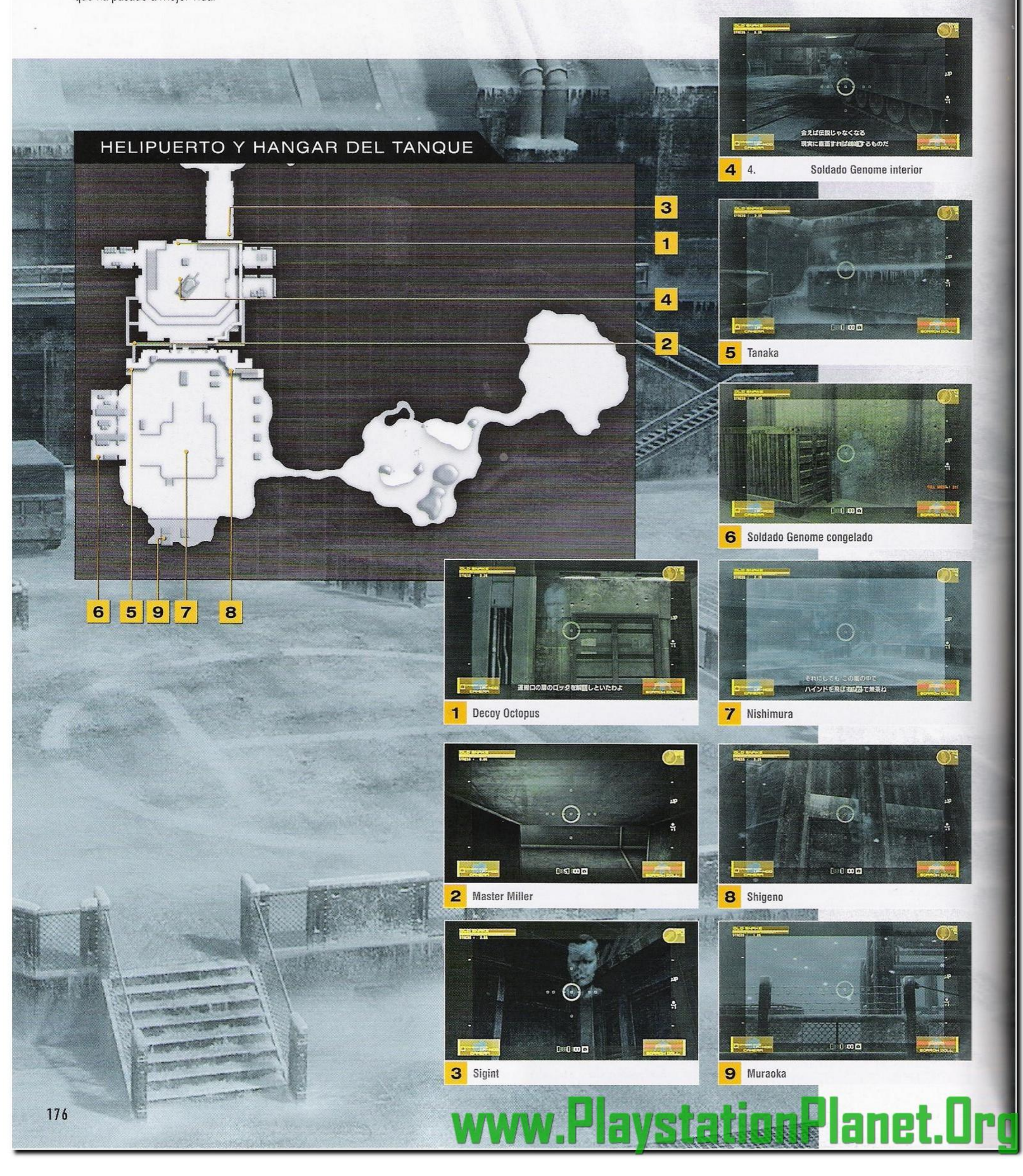
07

CANCIÓN	EFECTO(S)
Oishii Chuhan Seikatsu	Si la reproduces durante la fase "mundo blanco" en cada uno de los combates contra las Bellas, tu contrincante se pondrá a bailar (Fig. 7). No obstante, no te acerques demasiado porque podrían atacarte. Además, disfrutarás viendo bailar a Sunny a través de la señal de vídeo secundaria (en la pequeña pantalla de la esquina inferior izquierda) en el menú de pausa.
Bon Dance, MPO+ Theme Theme y One Night in Neo Kobe City	Detén a un soldado corriente con una maniobra CQC y puede que empiece a reírse.
Sailor y Rock Me Baby	Snake recupera VIDA más rápidamente.
Show Time y Bio Hazard	Detén a un soldado corriente con una maniobra CQC y puede que empiece a gritar (Fig. 8).
Opening Title "Old L.A. 2040"	Esta canción calmará los temblores en las manos de Snake.
"Policenauts" End Title	Agarra a un soldado mediante una maniobra CQC y se quedará dormido al instante.
Love Theme – Action Version y Flowing Destiny	Detén a un soldado corriente con una maniobra CQC y puede que empiece a llorar (Fig. 8).
Beyond the Bounds	Cuando utilizas ciertas armas (como la Mk. 2), aumenta el aturdimiento de los soldados corrientes.
The Fury y Destiny's Call – Break for the Fortress	Cuando detengas a los soldados corrientes con una maniobra CQC sufrirán un incontrolable ataque de ira.
Subsistence Action	Los temblores en las manos de Snake son menos intensos y los soldados corrientes a los que detengas con una maniobra CQC sufrirán un incontrolable ataque de ira.
Big Boss	Las manos de Snake no tiemblan tanto, el aturdimiento que sufren los soldados corrientes es mayor y puede que los soldados de las PMCs griten si los detienes con una maniobra CQC.
Snake Eater	Aumenta la velocidad a la que recuperas VIDA, reduce el temblor en las manos, aumenta el aturdimiento sufrido por los soldados corrientes y provocará que los soldados de las PMCs se queden dormidos al instante cuando los detengas con una maniobra CQC.

FANTASMAS

Hay 30 fantasmas escondidos en los mapas de Shadow Moses. En las siguientes páginas te desvelaremos dónde tienes que buscar para encontrarlos. Solo podrás verlos cuando mires a través del visor de la cámara y te hayas equipado con la marioneta Sorrow (consulta las páginas 102 y 167). Cuando examines estas misteriosas apariciones en la pantalla de Álbum de Fotos, tropezarás con una nueva opción: Exorcismo. Así lograrás eliminar al fantasma de la imagen con un inquietante (aunque divertido) efecto sonoro que indica que ha pasado a mejor vida.

Algunos de los fantasmas son personajes muy conocidos de *MGS1*; otros forman parte del equipo de desarrollo de *MGS4*. Quizá tengas que esperar un rato a que se hagan visibles, sobre todo si la ventisca del exterior arrecia.



4 4. Soldado Genome interior

5 Tanaka

6 Soldado Genome congelado

1 Decoy Octopus

7 Nishimura

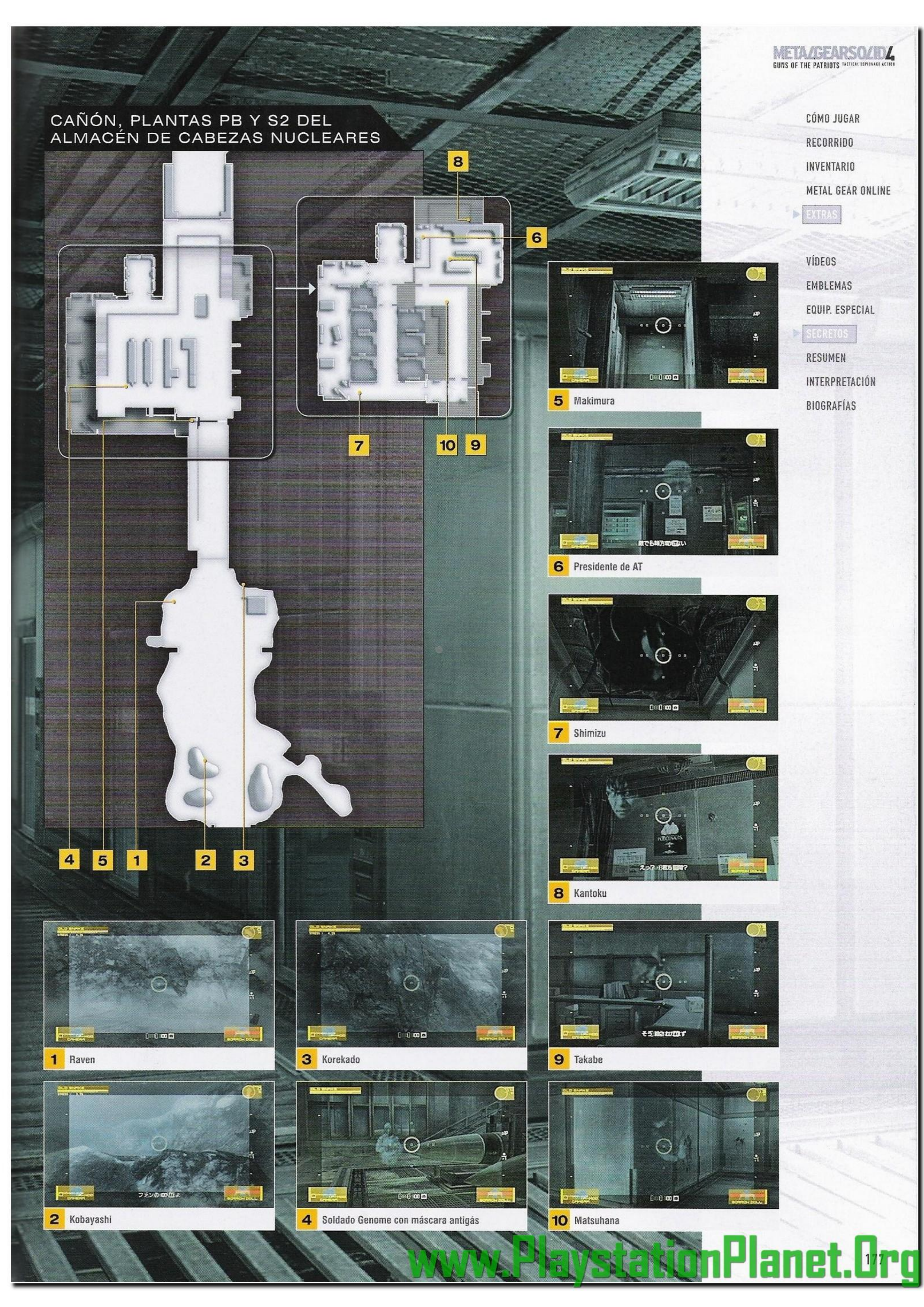
2 Master Miller

8 Shigeno

3 Sigint

9 Muraoka

CAÑÓN, PLANTAS PB Y S2 DEL ALMACÉN DE CABEZAS NUCLEARES



5 Makimura

6 Presidente de AT

7 Shimizu

8 Kantoku

9 Takabe

10 Matsuhana

1 Raven

3 Korekado

2 Kobayashi

4 Soldado Genome con máscara antigás

CAMPO NEVADO, TORRE DE COMUNICACIONES Y SALA DE FUNDICIÓN



1 Sniper Wolf

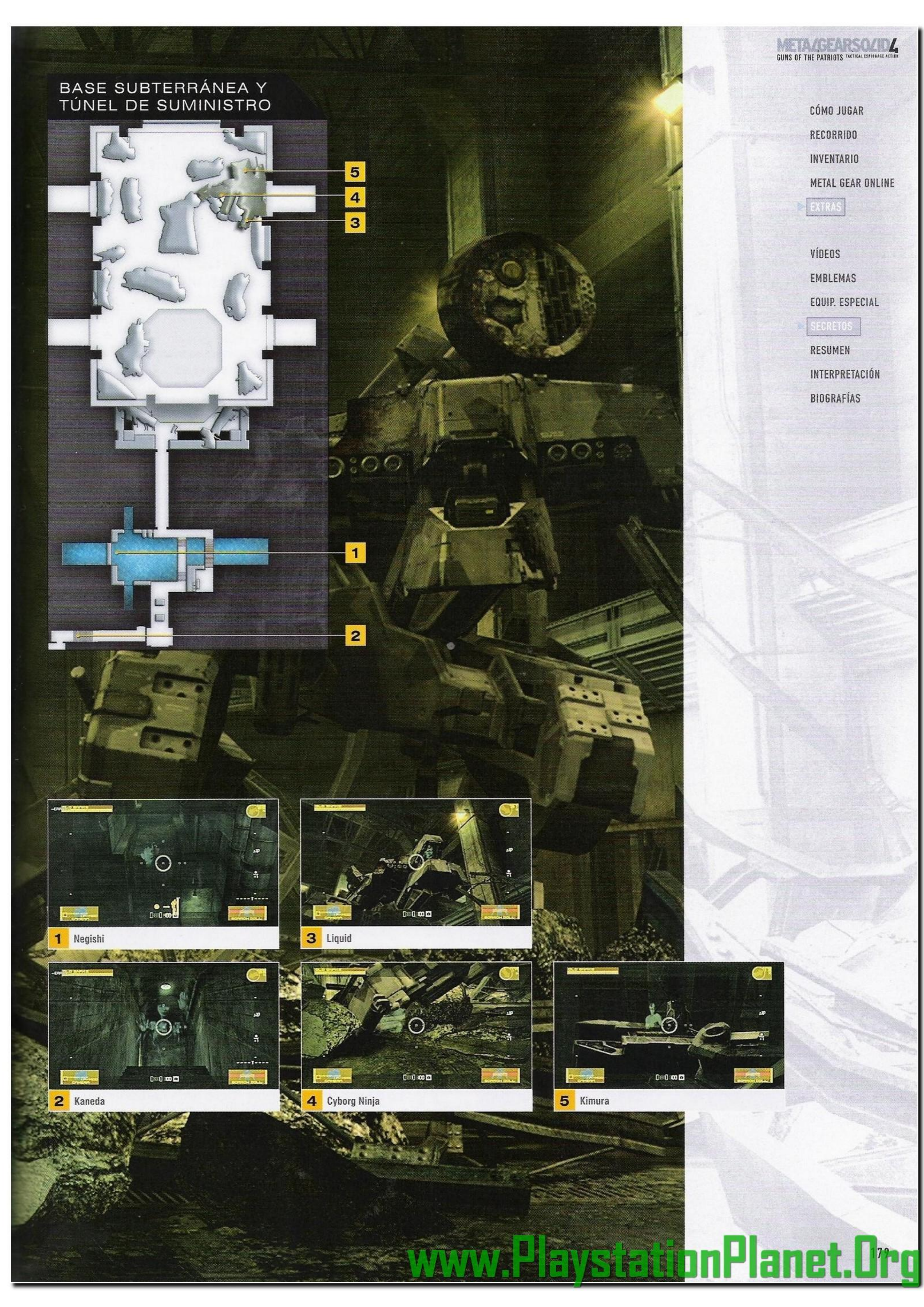
2 Sato

3 Shinkawa

4 Nakamura

5 Sasaki

6 Hirano



1 Negishi

3 Liquid

2 Kaneda

4 Cyborg Ninja

5 Kimura

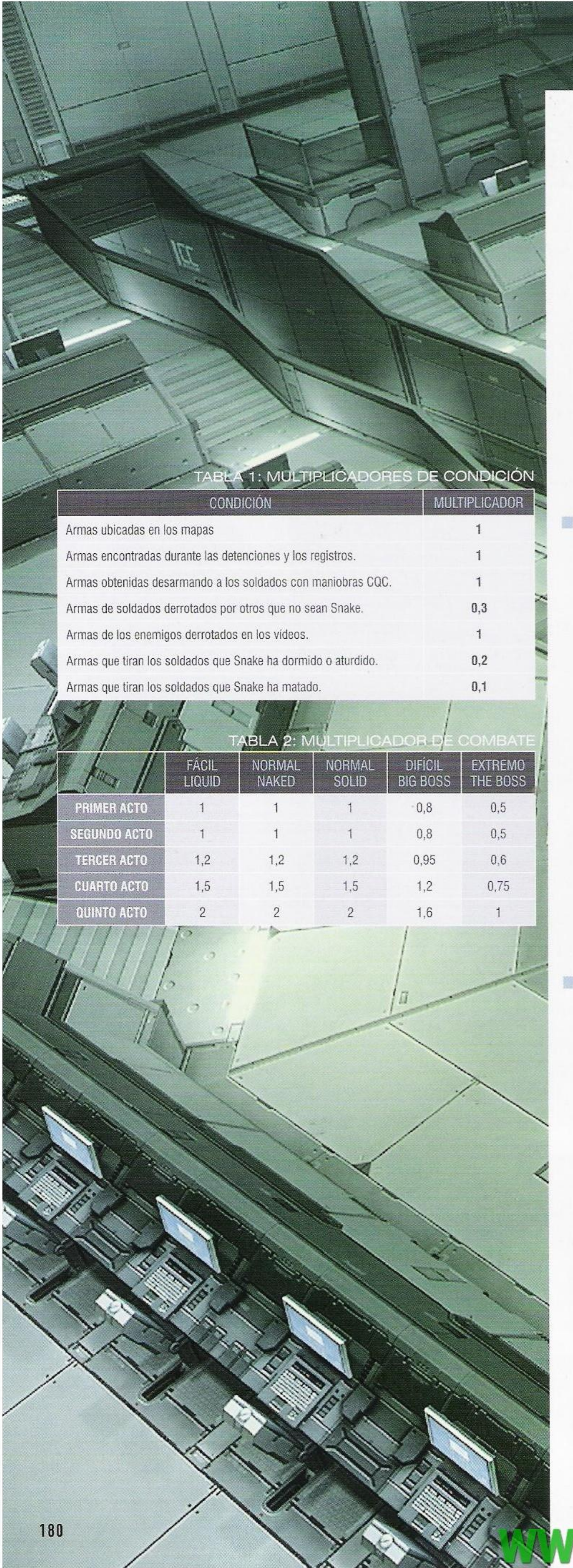


TABLA 1: MULTIPLICADORES DE CONDICIÓN

CONDICIÓN	MULTIPLICADOR
Armas ubicadas en los mapas	1
Armas encontradas durante las detenciones y los registros.	1
Armas obtenidas desarmando a los soldados con maniobras CQC.	1
Armas de soldados derrotados por otros que no sean Snake.	0,3
Armas de los enemigos derrotados en los vídeos.	1
Armas que tiran los soldados que Snake ha dormido o aturdido.	0,2
Armas que tiran los soldados que Snake ha matado.	0,1

TABLA 2: MULTIPLICADOR DE COMBATE

	FÁCIL LIQUID	NORMAL NAKED	NORMAL SOLID	DIFÍCIL BIG BOSS	EXTREMO THE BOSS
PRIMER ACTO	1	1	1	0,8	0,5
SEGUNDO ACTO	1	1	1	0,8	0,5
TERCER ACTO	1,2	1,2	1,2	0,95	0,6
CUARTO ACTO	1,5	1,5	1,5	1,2	0,75
QUINTO ACTO	2	2	2	1,6	1

EXTRAS: CONTRASEÑAS

Utiliza la opción Extra del menú principal para introducir contraseñas secretas que desbloquearán ciertas armas u objetos especiales (Mk. 23, Tipo 17, Desert Eagle (Cañón largo), 1911 personalizada, Thor .45-70, Patriot, Altair (Disfraz), Escáner). Konami publicará las contraseñas más adelante, así que no cuentes con utilizarlas inmediatamente.

Cuando introduzcas una contraseña (tendrás que conectarte a Internet), conseguirás el objeto correspondiente. A continuación solo tendrás que cargar una partida guardada o iniciar una nueva sesión. Si escoges esta segunda opción, deberás esperar a reunirte con el Metal Gear Mk. II para probar tu nueva arma, disfraz o dispositivo.

PUNTOS DREBIN

Si has estado preocupado porque no sabías cómo se calculan las recompensas de Puntos Drebin, encontrarás la respuesta en esta sección.

Recoger las armas: cálculos de Puntos Drebin

Siempre que recojas un arma después de haberte encontrado con Drebin en la zona de las Ruinas Urbanas, recibirás una bonificación de PD que depende del siguiente criterio:

1: El valor básico del arma.
2: La manera en que conseguiste el arma (Tabla 1).
3: El nivel de dificultad al que estás jugando (Tabla 2).
4: El Acto en el que te encuentras (Tabla 2).

Si 1 representara el 100% del valor básico del arma, el cálculo sería el siguiente:

Precio de venta habitual **x** *multiplicador de condición* **x** *multiplicador de combate = total.*

Por ejemplo, si consigues el P90 sedando a un soldado Haven en el Palacio Advent en Difícil Big Boss, se calcularía de esta manera:

1.500 PD **x** 0,2 (soldado aturdido) **x** 0,8 (Difícil Big Boss, Primer Acto) = 240 PD.

Bonificaciones de PD después de cada Acto

Las bonificaciones de Puntos Drebin que recibirás al final de cada Acto se calculan mediante una fórmula muy sencilla. En cada una de las ocho categorías tienes una *bonificación máxima* que recibirás por llevar a cabo un recorrido "perfecto" (es decir, si cumples las condiciones de la *bonificación máxima*) o una *bonificación general* por otros totales por debajo de ésta hasta un límite determinado (en otras palabras, si cumples con las *condiciones de la bonificación general*).

¿No estás seguro de haberlo entendido? No te preocupes. Echa un vistazo a estos sencillos ejemplos.

- Si terminas el Primer Acto con 0 muertos, cumplirás con las condiciones de la bonificación máxima y recibirás, por tanto, la máxima bonificación de ese Acto: 20.000 PD. Cualquier número por encima de 0 muertos evitará que recibas esta recompensa.
- Si terminas el Primer Acto con 1 muerto, recibirás una bonificación general de 10.000 PD.
- Si terminas el Primer Acto con 2 muertos, seguirás cumpliendo las condiciones de la bonificación general, pero como te habrás alejado de tu objetivo, solo recibirás 9.000 PD.
- Si terminas el Primer Acto con 10 muertos, estarás en el nivel más bajo de las condiciones de la bonificación general, de modo que la cantidad percibida bajará hasta 1.000 PD.
- Si terminas el Primer Acto con 11 muertos, tu actuación no cumple las condiciones de la bonificación general, así que no recibirás ningún PD.

ACTO	CATEGORÍA	CONDICIONES DE LA BONIFICACIÓN MÁXIMA	BONIFICACIÓN MÁXIMA	CONDICIONES DE LA BONIFICACIÓN GENERAL	LÍMITES DE LA BONIFICACIÓN GENERAL
PRIMER ACTO	Tiempo total	50 minutos o menos	15.000	Entre 50 y 150 minutos	De 10.000 a 10
	Número de pausas	0	10.000	De 1 a 5	De 5.000 a 1.000
	Número de fases de alerta	0	20.000	De 1 a 5	De 5.000 a 2.000
	Número de muertos	0	20.000	De 1 a 10	De 10.000 a 1.000
	Número de objetos curativos utilizados	0	10.000	De 1 a 5	De 5.000 a 1.000
	Armas conseguidas	Más de 69	10.000	De 68 a 1	De 5.000 a 70
	Flash backs	Más de 40	10.000	De 39 a 1	De 5.000 a 120
	Objetos especiales	No utilizados	5.000	-	-
SEGUNDO ACTO	Tiempo total	100 minutos o menos	15.000	Entre 100 y 300 minutos	De 10.000 a 10
	Número de pausas	0	10.000	De 1 a 10	De 5.000 a 500
	Número de fases de alerta	0	20.000	De 1 a 10	De 5.000 a 1.000
	Número de muertos	0	20.000	De 1 a 20	De 10.000 a 500
	Número de objetos curativos utilizados	0	10.000	De 1 a 10	De 5.000 a 500
	Armas conseguidas	Más de 69	10.000	De 68 a 1	De 5.000 a 70
	Flash backs	Más de 105	10.000	De 104 a 1	De 5.000 a 40
	Objetos especiales	No utilizados	5.000	-	-
TERCER ACTO	Tiempo total	160 minutos o menos	15.000	Entre 160 y 450 minutos	De 10.000 a 10
	Número de pausas	0	10.000	De 1 a 15	De 5.000 a 340
	Número de fases de alerta	0	20.000	De 1 a 15	De 10.000 a 670
	Número de muertos	0	20.000	De 1 a 30	De 10.000 a 340
	Número de objetos curativos utilizados	0	10.000	De 1 a 15	De 5.000 a 340
	Armas conseguidas	Más de 69	10.000	De 68 a 1	De 5.000 a 70
	Flash backs	Más de 143	10.000	De 142 a 1	De 5.000 a 30
	Objetos especiales	No utilizados	5.000	-	-
CUARTO ACTO	Tiempo total	210 minutos o menos	15.000	Entre 210 y 600 minutos	De 10.000 a 10
	Número de pausas	0	10.000	De 1 a 20	De 5.000 a 250
	Número de fases de alerta	0	20.000	De 1 a 20	De 10.000 a 500
	Número de muertos	0	20.000	De 1 a 40	De 10.000 a 250
	Número de objetos curativos utilizados	0	10.000	De 1 a 20	De 5.000 a 250
	Armas conseguidas	Más de 69	10.000	De 68 a 1	De 5.000 a 70
	Flash backs	Más de 207	10.000	De 206 a 1	De 5.000 a 20
	Objetos especiales	No utilizados	5.000	-	-
QUINTO ACTO*	Tiempo total	300 minutos o menos	15.000 × multiplicador	Entre 300 y 750 minutos	De 10.000 a 10 × multiplicador
	Número de pausas	0	10.000 × multiplicador	De 1 a 25	De 5.000 a 200 × multiplicador
	Número de fases de alerta	0	20.000 × multiplicador	De 1 a 25	De 10.000 a 400 × multiplicador
	Número de muertos	0	20.000 × multiplicador	De 1 a 50	De 10.000 a 200 × multiplicador
	Número de objetos curativos utilizados	0	10.000 × multiplicador	De 1 a 25	De 5.000 a 200 × multiplicador
	Armas conseguidas	Más de 69	10.000 × multiplicador	De 68 a 1	De 5.000 a 70 × multiplicador
	Flash backs	Más de 273	10.000 × multiplicador	De 272 a 1	De 5.000 a 10 × multiplicador
	Objetos especiales	No utilizados	5.000 × multiplicador	-	-

Nivel de dificultad	Multiplicador
Fácil Liquid	x1
Normal Naked y Normal Solid	x2
Difícil Big Boss	x5
Extremo The Boss	x10

* Las bonificaciones de Puntos Drebin del último acto se calculan de la misma manera que los anteriores, aunque con una diferencia: el multiplicador se aplica al resultado final y depende del nivel de dificultad al que estuvieras jugando.

LISTA DE SECRETOS

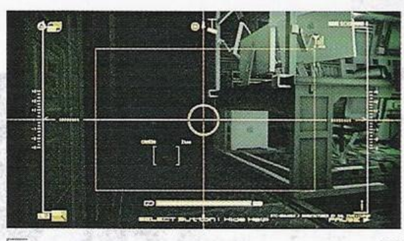
En esta sección echaremos un vistazo a muchos de los secretos opcionales, los huevos de pascua y las diversas características que podrás encontrar en *MGS4*. Ya hemos hablado de la mayoría en el capítulo Recorrido, así que no te sientas obligado a seguir leyendo si prefieres encontrarlas tú mismo.

Informes de las misiones

Hay mucho más en estos vídeos interactivos de lo que podrías sospechar en un principio.



☐ **Informe de la misión del Primer Acto:** en cuanto guardes tu partida en el Territorio Cero, podrás salir del menú principal para ver el Informe de la misión del Primer Acto. Encontrarás la cámara, una pila, una melodía de iPod®, una caja de munición y una ración. Guarda la partida cuando se te indique. Cuando regreses al juego solo tendrás acceso a la ración y a la melodía de iPod®. La munición estará disponible en cuanto tengas un arma y la pila cuando consigas el Solid Eye y el Metal Gear Mk. II. Si recargas este Informe de la misión y utilizas el archivo guardado cuando te hayas hecho con el FaceCamo de Laughing Octopus en el Segundo Acto, haz que el Metal Gear Mk. II choque contra Campbell para obtener su FaceCamo fijo.



☐ **Informe de la misión del Segundo Acto:** consigue la cámara ahora si no lo hiciste antes. Encontrarás también una pila adicional y una melodía de iPod®.



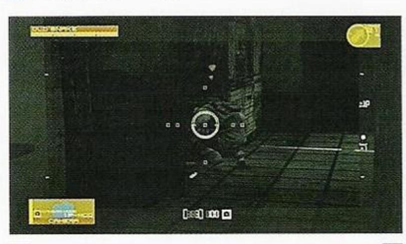
☐ **Informe de la misión del Tercer Acto:** aquí encontrarás otra pila y una melodía de iPod®. Conseguirás además los FaceCamo fijos de Cyborg Raiden (con el visor abierto y cerrado) y el de Otacon si el Metal Gear Mk. II choca primero con Naomi, luego con Sunny y finalmente con Otacon.

INFORMES DE LAS MISIONES: INFORMACIÓN GENERAL

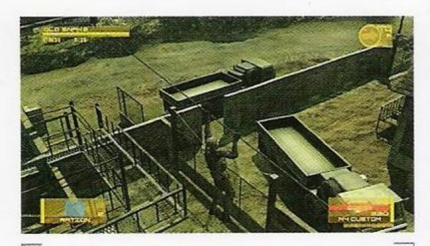
- *Puedes transportar hasta un máximo de seis pilas que habrás conseguido durante los vídeos de Informe de la misión. Seguirán apareciendo en cada uno de los Informes de las misiones hasta que alcances el límite.*
- *Una vez hayas recogido la cámara y las melodías de iPod®, dejarán de aparecer en futuros recorridos si inicias una nueva sesión con Datos finales del juego.*
- *Cuando consigas el muñeco del soldado rana y las marionetas de Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf y Screaming, las verás expuestas sobre la mesa, delante de la televisión, en la habitación de arriba.*
- *A menudo encontrarás suministros "generales" como raciones, tallarines y munición durante los Informes de las misiones.*
- *Hay un control remoto que va cambiando de posición en cada una de los Informes de las misiones. Actívalo con R1 y la pantalla de vídeo que está abajo te mostrará unas diapositivas de Akina Minami.*
- *Enciende la radio de la cocina con R1 y sintoniza las diversas emisoras pulsándolo otra vez.*

☐ **Informe de la misión del Cuarto Acto:** también aquí conseguirás, como es habitual, una pila y una melodía de iPod®. Hay además una nueva imagen en la pared del piso de arriba cerca de la foto de Olga. Ésta cambia cada día de la semana, de modo que verás un total de siete fotos individuales. Si no coges la cámara hasta el Cuarto Acto durante tu primer recorrido, encontrarás una fotografía única de Naomi en el Álbum de Fotos.

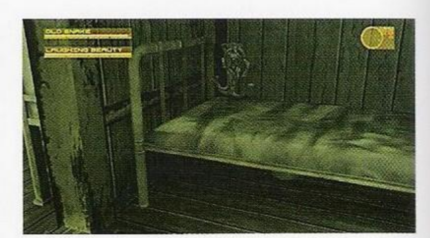
☐ **Informe de la misión del Quinto Acto:** no podrás explorar durante el Informe de esta misión, pero sí puedes echar un vistazo por la habitación y mover la posiciones de la imagen que se proyecta con los dos joysticks.



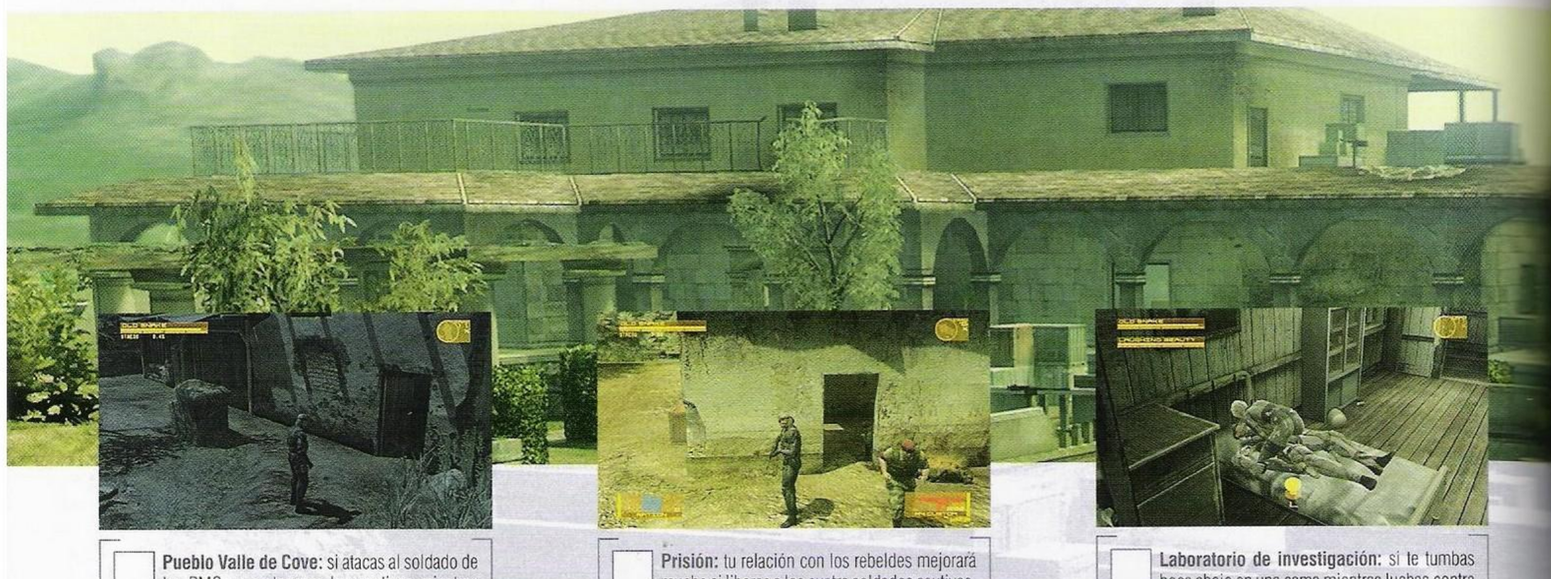
Pueblo Valle de Cove: mira por la ventana de la casa que está a la izquierda de la posición desde la que empiezas. Verás a un soldado de las PMCs deleitándose con un ejemplar del Playboy.



Central Eléctrica: destruye el panel de control para acceder al área secreta. Trepa hasta lo alto de la estructura metálica del exterior, luego avanza colgado de uno de los dos cables hasta la torre contigua.

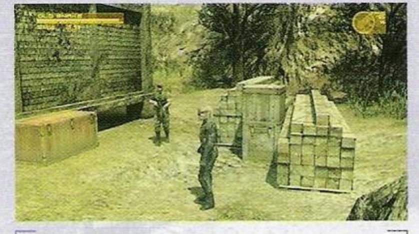


Laboratorio de investigación: si derrotas a Laughing Octopus reduciendo su Indicador de Psyche hasta que llegue a cero, encontrarás la marioneta de Laughing Octopus encima de una cama durante el combate contra Laughing Beauty.





Pueblo Valle de Cove: si atacas al soldado de las PMCs y proteges a los cautivos mientras intentan ponerse de pie, los rebeldes te abrirán una puerta cerrada que está a la derecha de la posición desde la que empiezas. Dentro encontrarás algunos objetos tan útiles como el disfraz de rebelde sudamericano.



Prisión: tu relación con los rebeldes mejorará mucho si liberas a los cuatro soldados cautivos. Además, conseguirás que aumente el número de rebeldes que luchan contigo en el área de la Mansión Vista.



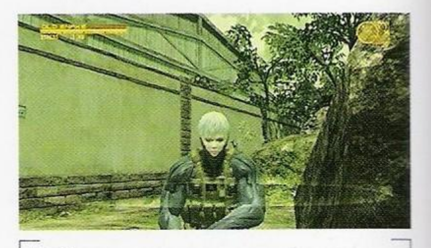
Laboratorio de investigación: si te tumbas boca abajo en una cama mientras luchas contra Laughing Beauty, ella se subirá encima para abrazar a Snake.



Pueblo Valle de Cove: equípate con el disfraz de rebelde sudamericano y únete a los rebeldes cuando intenten infiltrarse en la zona que está justo después del punto de control. Te costará mucho más si no te pones el disfraz.



Mansión Vista: todos los soldados de las PMCs desaparecen de los mapas anteriores a la Mansión Vista en cuanto la excavadora arrasa las verjas cerradas. Aprovecha la oportunidad para desandar el camino y recoger los objetos que te dejaste atrás.



Laboratorio de investigación: equípate con la cámara mientras estés en la fase "mundo blanco" en todos los combates contra las Bellas (no solo en éste) y tus contrincantes posarán para las fotos. Si reproduces la canción Oishii Chuhan Seikatsu de iPod®, bailará.

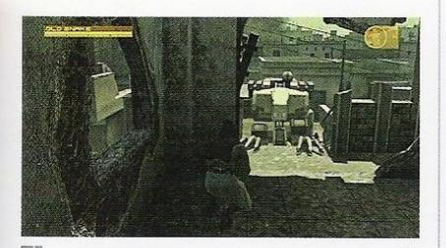
Central Eléctrica: si destruyes el panel de control dentro de la central, los rebeldes conseguirán controlar toda la zona (y el Pueblo Valle de Cove) al terminar el vídeo. Si no lo haces así y te encuentras con Drebin antes de que los rebeldes logren cortar la energía, la zona quedará bajo el dominio de las PMCs.

Mansión Vista: encontrarás dos imágenes de Akina Minami dentro de la mansión. La primera está escondida detrás de un cuadro en la zona de recepción (dispara para mostrarla), mientras que la segunda está sobre la cama, en el piso de arriba. Si Snake mira cualquiera de ellas con el modo FPS, reconocerá a la modelo y, si tiene el Indicador de Psyche bajo mínimos, lo recuperará a un ritmo vertiginoso.

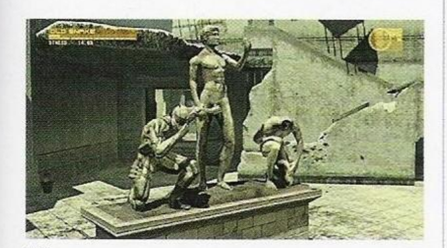
Laboratorio de investigación: derrota a Laughing Beauty con armas no letales y conseguirás su FaceCamo.



Territorio Cero: en la segunda fase breve del juego verás un vídeo diferente dependiendo del extremo de la calle corta hacia el que corras.



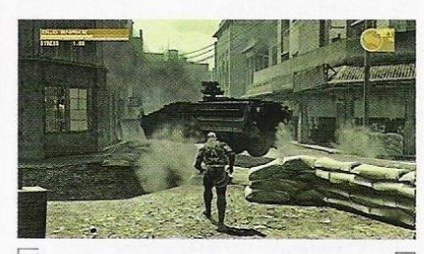
Territorio Cero: ten cuidado si pretendes esconderte en los pisos superiores de los edificios en ruinas porque uno de los Gekko suele trepar por la pared exterior para escanear la habitación.



Zona Roja: mantén pulsado ⓐ para que Snake se suba a la peana que está justo delante de la entrada a la zona e imite a la estatua que falta en ese lugar.



Zona roja: si has utilizado los Datos finales del juego para iniciar una nueva partida, recuperarás todo el equipo que tenía Snake en recorridos anteriores en cuanto te encuentres con el Metal Gear Mk. II. Además tendrás acceso al FaceCamo mucho antes del combate contra Laughing Octopus.



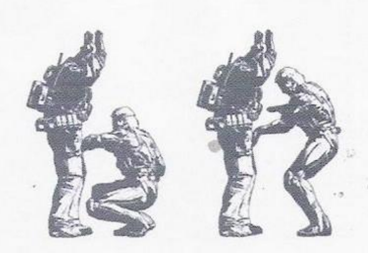
Refugio Milicia: si no ayudaste a los milicianos antes y desandas el camino hasta la Zona Roja, verás que el combate en el exterior es ligeramente diferente. Un Stryker avanza por la calle y se detiene justo delante de los sacos de arena donde te encuentras.



Refugio Milicia: el disfraz de miliciano de Oriente Medio está escondido dentro de una taquilla al Noreste de la zona. Si Snake se lo pone, los milicianos le ignorarán completamente. Te podrás equipar con él en el Primer Acto.



Refugio Milicia: esto se aplica a los dos primeros actos. Una vez te hayas aliado con los milicianos o rebeldes, te darán objetos (casi automáticamente) cuando te tropieces con ellos. No obstante, lo que suelen ofrecerte casi siempre es un paquete de tallarines instantáneos.



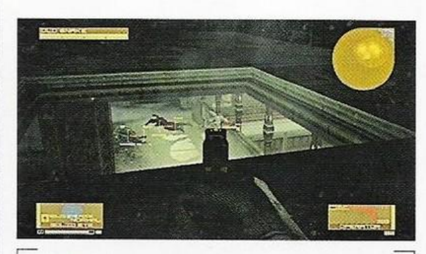


Refugio Milicia: estrecha tu amistad con los milicianos y con los rebeldes entregándoles raciones, tallarines o Regain®. Cuando hayas conseguido estrechar los lazos al máximo, te darán a cambio munición, objetos curativos e incluso melodías de iPod®, eso sí, siempre que tú les entregues algo primero.

Centro Ciudad: consigue el bidón, métete dentro y rueda como una bola contra los soldados. No obstante, no abuses de este truco porque Snake se marea, vomita y perderá mucha Psyche.



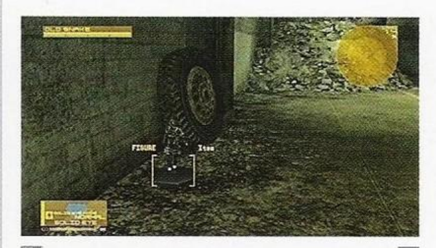
Centro Ciudad: puedes hacer estallar el helicóptero que llega cuando consigues avanzar hasta la entrada del Palacio Advent.



Palacio Advent: gatea por el conducto de la ventilación que está en el tejado del Palacio Advent para atacar desde arriba a la segunda oleada de soldados Haven. Allí podrás recoger, además, algunos objetos.



Palacio Advent: en cuanto Johnny consiga desactivar el dispositivo explosivo, corre y rueda por el agujero para recoger los objetos.



Palacio Advent: si logras llegar hasta el Garaje del Palacio Advent sin matar a un solo soldado Haven, te tropezarás con el muñeco del soldado rana a plena vista en cuanto entres.

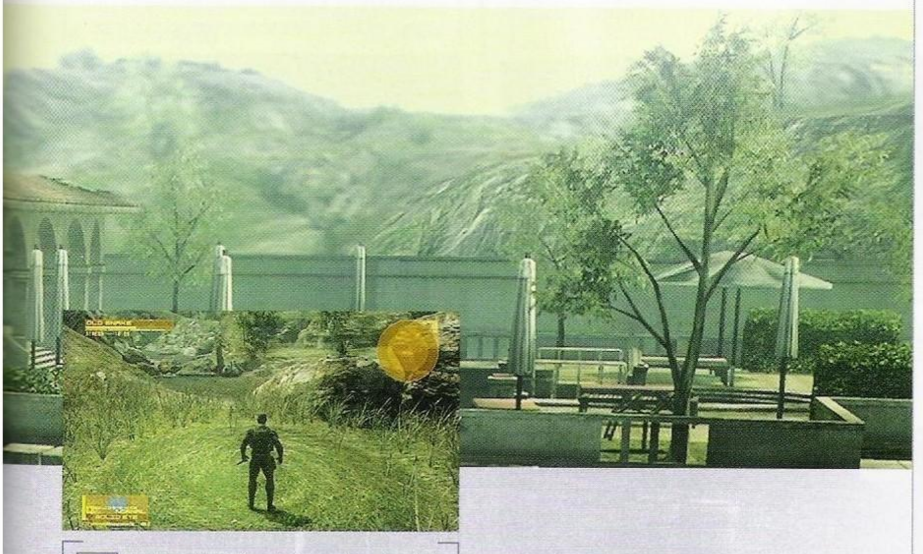


Calle Meridiano: si escoltas al tanque de los milicianos hasta el final de la calle sin que sufra ningún percance, hará estallar la barricada y te abrirá una ruta alternativa hacia la siguiente zona. No podrás evitar su posterior destrucción, pero puedes ayudar a los soldados locales a ganar el combate contra las fuerzas de las PMCs.

Tercer Acto



Sendero Montaña: mira a tu derecha mientras cruzas el puente y verás que un soldado de las PMCs está orinando en el río. Acércate silenciosamente a él por la espalda para atacarlo por sorpresa.





Sendero Montaña: si sigues el camino de la izquierda para llegar hasta el río, te encontrarás con un círculo de césped que guarda cierto parecido con los dibujos de algunos cultivos. Ponte en el centro del mismo y espera a que termine la secuencia sonora para recibir una bonificación de 1.000 PD. Los devotos de la saga reconocerán la voz del Campbell IA de *MGS2*.

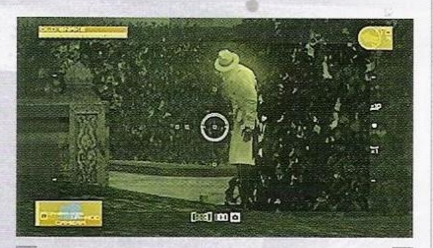


Sendero Montaña: cuando te encuentres a un soldado de las PMCs colocando una Claymore, dirígete hacia el camino del Noreste. La lámina de metal que hay en el suelo está cubierta de huellas y firmas del equipo de desarrollo de *MGS4* . Si te subes encima y te tumbas boca abajo, conseguirás la textura única "huellas" para el OctoCamo. Entra en el menú Camuflaje para registrarlo y poderlo utilizar más adelante.

Mercado: tras la destrucción de los tenderetes del mercado podrás aprovechar para recoger algunos objetos como, por ejemplo, una melodía de iPod®.



Distrito S Barrio: sube a Snake a la peana en el área del parque para que se disfrace de estatua como hizo en el Primer Acto. Imagina, sin embargo, lo que ocurrirá si lo haces antes de que el miembro de la resistencia orine…

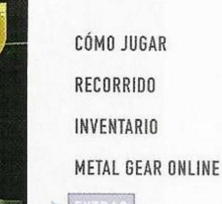


Distrito S Barrio: utiliza el control estándar de la cámara (no mantengas pulsado L1 para apuntar ni uses el modo FPS) y mira a tu alrededor regularmente mientras avanzas por el Barrio. Verás a un extraño personaje vestido con una gabardina y un sombrero espiándote desde diversas posiciones a cubierto durante todo el trayecto. Por si todavía no lo sabes, te diremos que se trata del Gekko enano que te encontraste dentro de la iglesia. Siguen a Snake desde el principio de la misión y es así como Liquid averigua dónde se encuentra el cuartel general de la resistencia. No tiene sentido que intentes disparar porque es rápido a la hora de esconderse y se habrá cambiado de posición mucho antes de que te acerques corriendo a investigar.

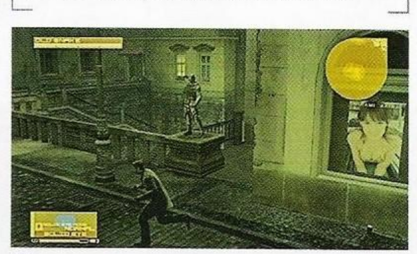


Distrito S Barrio: verás otro póster de Akina Minami antes de salir de la zona. El miembro de la resistencia se quedará mirándolo embobado antes de cruzar la calle.

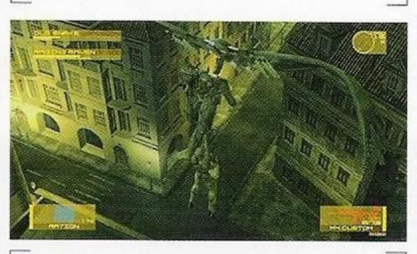




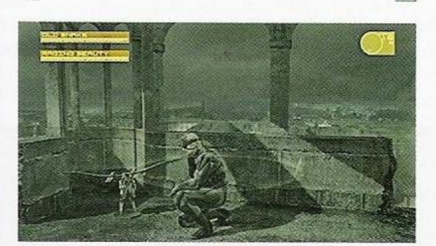
Distrito Centro Barrio: solo te hará falta pasar por esta zona en Difícil Big Boss y en Extremo The Boss. Al miembro de la resistencia lo volverás a encontrar al principio admirando una fotografía de Akina Minami a todo color.



Distrito Centro Barrio: justo a la izquierda del póster encontrarás otro pedestal (aunque más pequeño) al que podrás subirte para posar como una estatua.



Echo's Beacon: si permites que Raging Raven agarre tres veces a Snake y lo estrelle contra el suelo al menos una, serás testigo del ataque semi secreto en el que vuela hasta lo alto del edificio llevándose a Snake consigo para dejarlo caer y que muera. Sigue las estrategias de nuestro capítulo Recorrido para no tener que vivir esta situación.



Echo's Beacon: derrota a Raging Raven con armas no letales para encontrar su marioneta en el balcón exterior del piso de arriba durante el combate contra la Bella.



Echo's Beacon: vence a la Bella consiguiendo que su Indicador de Psyche llegue a cero y recibirás como recompensa el FaceCamo de Raging Beauty.





Helipuerto: acércate a una de las dos cámaras de seguridad inactivas mientras suena The Best is Yet to Come y podrás ver un breve vídeo "secreto". Podrás ver además un breve flash back interactivo opcional si pulsas ⊗. Hay una secuencia única para cada cámara pero solo podrás ver una por sesión.



Helipuerto: podrás escuchar flash backs sonoros opcionales en el centro del helipuerto, en las puertas del Sur y dentro del conducto de ventilación superior.



Hangar del tanque: si eliges entrar en el Hangar del tanque gateando por el conducto de ventilación, verás que las ratas tienen un signo de exclamación sobre sus cabezas a medida que se les va acercando Snake. Esto es un pequeño tributo a *MGS1*.



Hangar del tanque: si te acercas a la escalera podrás escuchar un flash back sonoro opcional.



Hangar del tanque: una de las puertas del piso superior estará cerrada cuando llegues, por lo que tendrás que regresar después de que Otacon restablezca la energía en la zona del Almacén de cabezas nucleares, una vez hayas librado el combate contra los dos Gekko.



S2 Almacén de cabezas nucleares: podrás introducir tres contraseñas secretas en cuanto veas aparecer el aviso del teclado. Con 14893 ganarás una bonificación de 100.000 PD, mientras que con 78925 y 13462 conseguirás dos melodías de iPod®.



S2 Almacén de cabezas nucleares: escucharás un flash back sonoro opcional si te acercas a la taquilla en el antiguo laboratorio de Otacon.



S2 Almacén de cabezas nucleares: puedes utilizar al Metal Gear Mk. III para electrificar el suelo del pasillo y matar así al Gekko. Basta con que pulses Ⓐ cuando tu ayudante mecánico se aproxime al panel de control que parpadea.



Campo nevado y Torre de Comunicaciones: si consigues derrotar a Crying Wolf con el Mosin-Nagant (o, aunque sea más difícil, con otras armas no letales), te encontrarás su marioneta justo detrás cuando empiece el combate contra la Bella.



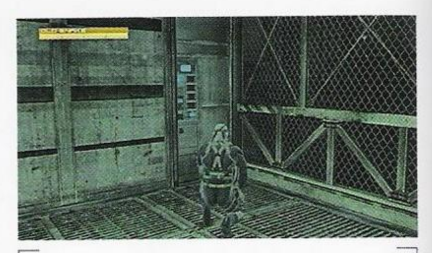
Campo nevado y Torre de Comunicaciones: derrota a Crying Beauty con armas no letales y conseguirás su FaceCamo.



Campo nevado y Torre de Comunicaciones: hay cuatro flash backs sonoros opcionales que podrás escuchar en cuanto termines el combate contra Crying Beauty: justo al Sur de tu punto de partida cuando finaliza el vídeo (cerca de la esquina de la torre del Norte), al lado del helicóptero estrellado en el Noreste, en la pasarela inferior de la torre de comunicaciones del Sur y en el "camino" cubierto de nieve también hacia el Sur del mapa.



Campo nevado y Torre de Comunicaciones: no incordies a los cuatro lobos porque, si lo haces, atacarán a Snake. Puedes dejarlos inconscientes, pero por lo demás son invencibles.



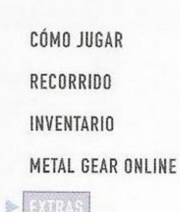
Alto horno: si no hay una fase de alerta en marcha, escucharás otro flash back sonoro cuando subas al ascensor entre las zonas del Alto horno y la Sala de fundición.



Túnel de suministro subterráneo: Vamp es extremadamente vulnerable a la pistola Solar. No te costará nada vencerle si la tienes.



Túnel de suministro subterráneo: intenta disparar a Vamp cuando luche contra Raiden encima del Metal Gear REX y verás que Snake se niega a hacerlo.





Túnel hacia fuera: ganarás una suma total de seis dígitos de Puntos Drebin si te sientas frente al timón del Metal Gear REX para disparar al Gekko. No obstante, corre hacia la salida cuando queden aproximadamente dos minutos.

Quinto Acto



Proa del barco: hay cuatro escotillas por las que podrás entrar para llegar hasta los objetos que están escondidos bajo la cubierta. La primera, que está cerca del punto desde el que empieza Snake, contiene una melodía de iPod®.



Centro de Mando: si no utilizas la jeringuilla inmediatamente, disfrutarás escuchando de unas cuantas conversaciones por el Codec en las que se hace referencia al combate contra Psycho Mantis en *MGS1*. Cambia el número de tu mando para que Otacon y Snake intercambien un Codec secreto.



Centro de Mando: encontrarás la marioneta de Screaming Mantis junto a la puerta de la habitación del Norte durante el combate contra Screaming Beauty.



Centro de Mando: derrota a la Bella con armas no letales y recibirás el FaceCamo de Screaming Beauty.

Centro de Mando: la conclusión del vídeo de Psycho Mantis será ligeramente diferente si utilizas el Mando Analógico DUALSHOCK®3.

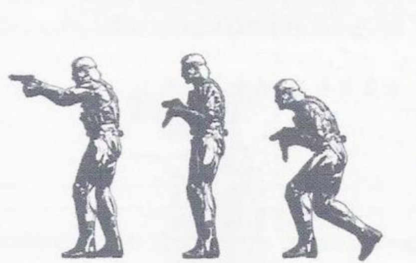


Cubierta del barco: cuando Liquid Ocelot haga el gesto de su firma, mantén pulsado △ para restaurar el Indicador de VIDA de Snake.





Cubierta del barco: no pulses nada si Liquid Ocelot intenta estrangular a Snake durante la tercera fase del combate. Al cabo de un rato, Liquid le dará un beso en la mejilla a Snake.



Miscelánea



Si matas a más de cincuenta soldados en un solo acto, Snake escuchará una voz recriminatoria del pasado y se sentirá sobrecogido por las náuseas.



Parece que Otacon siempre tiene algo que contarle a Snake cuando contacta con él a través del Codec. Lo cierto es que hay cientos de conversaciones opcionales, pero su sabiduría tiende a desaparecer después de establecer contacto con él varias veces en la misma área. No obstante, recupera toda su lucidez en cuanto Snake avanza hasta la siguiente zona. Es buena idea asignar el menú de Codec a SELECT en el menú de Opciones si quieres contactar con Otacon con regularidad.



Hay dos vídeos finales diferentes para cada una de las cuatro peleas contra las Bellas. El que veas dependerá de si las has vencido drenando la VIDA o el Psyche de sus indicadores.

En muchos vídeos podrás utilizar ⟲ para acercar la visión un porcentaje concreto (es sensible al tacto) y R para mover ligeramente la cámara cuando la imagen aumenta.

Si pulsas R2 cuando tu personaje entra en un vídeo por primera vez, verás el nombre del actor en lugar de escuchar su voz.



Cuando el Indicador de Psyche de Snake se reduce durante una secuencia cinemática, pulsa rápidamente ⊗ para que se recupere.

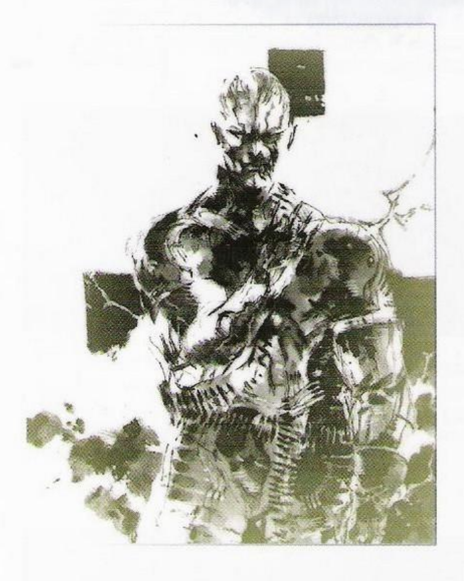
¡ADVERTENCIA!



No leas esta sección hasta haber jugado al menos una vez a *Metal Gear Solid 4*. Está plagada de información esclarecedora y preferiríamos que experimentases la historia de *MGS4* de la forma en que la concibieron sus creadores.

RESUMEN

La historia de la saga de Metal Gear abarca más de un siglo, desde los orígenes de los Filósofos hasta el desenlace de *Metal Gear Solid 4*. Cada juego de la saga es un episodio individual, aunque todos ellos están relacionados entre sí de una manera algo compleja; si te has saltado alguna entrega, quizá no comprendas la importancia que tienen ciertos encuentros o descubrimientos. En este resumen (y en la interpretación que la sigue) de la historia de Metal Gear, abordaremos los momentos clave y el desarrollo que permitirán a los lectores, tanto a los nuevos como a los antiguos, a disfrutar al máximo este relato apasionante.



COLONEL VOLGIN



NAKED SNAKE



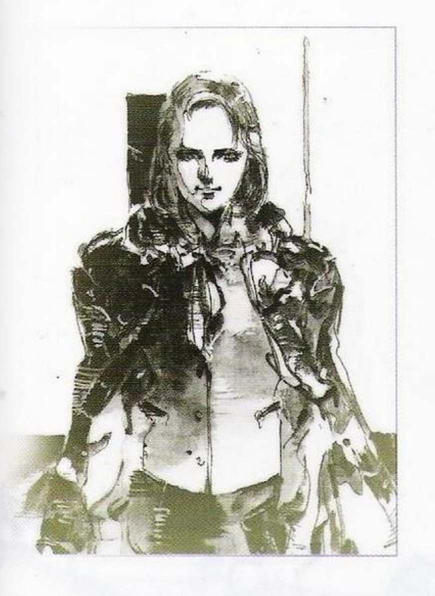
MAJOR ZERO

I - ÉPOCA DE IDEALES

El punto de partida de la saga de Metal Gear, la creación de los Filósofos, acontece durante el inicio del siglo XX. Un grupo selecto de eminentes figuras, procedentes de los tres países que dominarían ese siglo: los Estados Unidos, Rusia y China, fundan esta organización única y secreta. Estos individuos consiguen reunir una suma casi ilimitada de fondos a la que llaman el Legado de los Filósofos y que piensan que bastará para ganar cualquier conflicto mundial presente o futuro. Aquellos que poseen los recursos necesarios para iniciar una guerra, también los tienen para evitarla, y los Filósofos pretenden conseguir este noble objetivo utilizando sus increíbles recursos y su poderosa influencia para evitar que la historia mundial se escriba en torno a unas guerras brutales e innecesarias. No obstante, con el paso del tiempo y la muerte de los miembros fundadores, la razón de ser de este comité clandestino acaba por corromperse; el ideal de los Filósofos se pierde. Durante la confusión y el caos que se adueña del mundo después de la Segunda Guerra Mundial, la Unión Soviética o, mejor dicho, un individuo llamado coronel Volgin, recupera y se apropia del Legado de los Filósofos.

El argumento de *Metal Gear Solid 3* (el primer episodio en la cronología de la saga) gira casi exclusivamente en torno a la pugna entre los tres países que crean el Legado de los Filósofos y que lo quieren para sí. Durante la Guerra Fría, el aumento de los arsenales nucleares que poseen los EE. UU. y la Unión Soviética conducen a las dos naciones a regirse por una doctrina de destrucción mutua asegurada; es decir, si una de las naciones ataca, la otra tomaría represalias lanzando un ataque similar o mayor. Teniendo en cuenta lo poco práctico que les resultaba embarcarse en una guerra por tierra a gran escala (que además, haría inevitable la escalada mortal que acontecería después), y que cualquier ataque nuclear desencadenaría "una respuesta automática" (o un "ataque inmediato"), ambos bandos optaron por los enfrentamientos de poder tanto en los campos de actualidad como en los ideológicos. Los acontecimientos de *Metal Gear Solid 3* tienen lugar en 1964 tras la crisis de los misiles de Cuba, un fracaso de la diplomacia que les acerca peligrosamente al Armagedón.

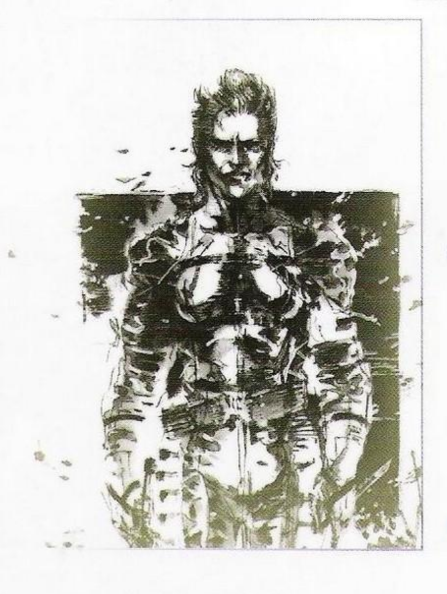
Los servicios secretos americanos envían a un agente americano (Naked Snake) a territorio soviético, cuya misión será la de precipitar la huida de Nikolai Sokolov, un científico que está a punto de concluir la creación de un arma tan poderosa que desestabilizaría el frágil equilibrio que evita que las dos superpotencias se declaren la guerra nuclear. Para conseguir los objetivos de su misión, Naked Snake cuenta con la ayuda de su equipo de apoyo remoto formado por el comandante (Zero), una auxiliar médica (Para-Medic), un experto en tecnología e inteligencia (Sigint), y su antigua mentora, una legendaria guerrera a la que se conoce con el respetuoso nombre de The Boss.



PARA-MEDIC



SIGINT



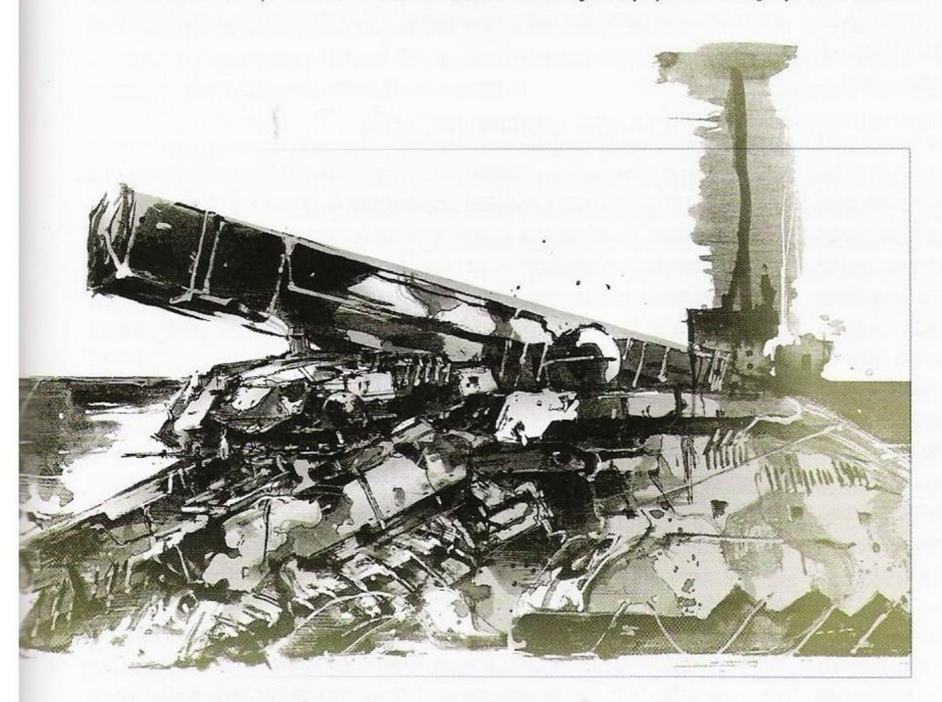
THE BOSS

Naked Snake, que es un maestro en el arte de la infiltración y la supervivencia, logra establecer contacto con Sokolov. No obstante, durante su intento de huida, se enfrentan con The Boss quien, contra todo pronóstico, decide aliarse con el coronel Volgin, y le proporciona dos cabezas nucleares americanas, fácilmente portátiles, como prueba de su lealtad. Volgin, que tiene el Legado de los Filósofos y cuenta con la ayuda de The Boss y de Ocelot (un joven prodigio militar ruso), planea derrocar al gobierno del Primer Ministro soviético Nikita Khrushchev y utilizar el arma Shagohod, creada por Sokolov, para que la Unión Soviética gane la Guerra Fría. En un combate sumamente desigual, The Boss hiere gravemente a Naked Snake y lo deja a punto de morir. Volgin y sus aliados se marchan entonces con Sokolov, al que pretenden obligar a terminar su invención. Gravemente herido, Naked Snake ve cómo el centro de investigaciones, donde se estaba desarrollando el Shagohod, salta por los aires cuando Volgin activa una de las cabezas nucleares.

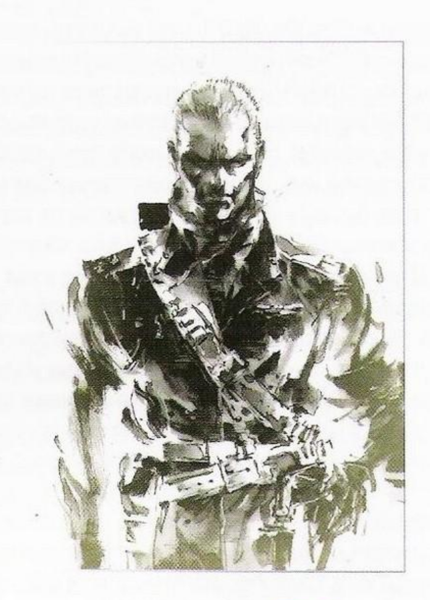
Mientras Naked Snake convalece en un hospital una semana después de su rescate, el Presidente de los Estados Unidos recibe una llamada del Primer Ministro soviético Khrushchev. El Primer Ministro sabe que ha sido una bomba americana la que ha destruido el centro de investigaciones y exige que los americanos eliminen a Volgin que, al ser un aliado de su rival político Leonid Brezhnev, parece un adversario peligroso. A Zero y a Naked Snake se les da la oportunidad de remediar su fracaso anterior involucrándose en el intento de evitar una crisis global mucho mayor. Los objetivos de su misión (que se llamará "Snake Eater") son rescatar a Sokolov, destruir la Shagohod y ejecutar a Volgin y a The Boss.



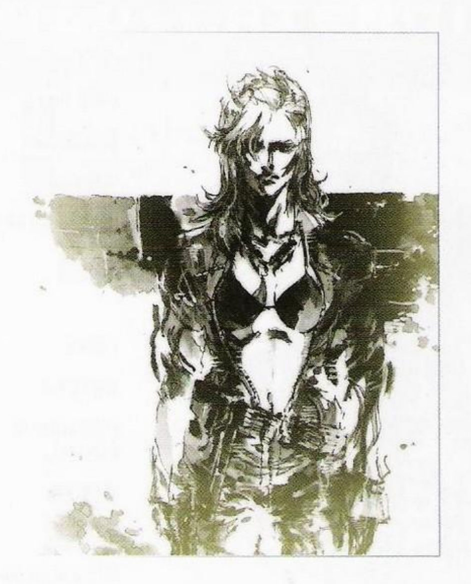
SOKOLOV



SHAGOHOD



OCELOT



EVA



GRAY FOX



NAOMI HUNTER

Naked Snake regresa a territorio soviético donde se supone que contará con la ayuda de dos agentes, Adán y EVA. Al llegar encuentra a EVA, pero ni rastro de Adán. EVA, que es un topo de la CIA infiltrada en la organización de Volgin, le informa de dónde se encuentra retenido Sokolov. Naked Snake consigue destruir la Shagohod y matar a Volgin después de un combate largo y espectacular. Naked Snake, sin embargo, debe completar una última tarea: para concluir la misión tiene que matar a su mentora, a su madre espiritual, y antigua amante, The Boss. Cuando están a punto de enfrentarse, ella empieza a hablarle sobre su vida y todos los sacrificios que ha tenido que hacer como soldado. Naked Snake lucha contra sus emociones y gana el combate. Logra hacerse con el microfilm que contiene los códigos de acceso al Legado de los Filósofos justo antes de que ella muera. Naked Snake escapa entonces con EVA, que le roba el microfilm mientras duerme. En el mensaje que deja tras de sí, explica que es en realidad una agente del gobierno chino, encargada de hacerse con el control del Legado para su país.

El desenlace de *Metal Gear Solid 3* responde a muchas preguntas. Parece que la traición de The Boss no era más que una inmensa farsa para poder ganarse la confianza de Volgin y recuperar el Legado de los Filósofos. Su tarea final consistía en aceptar su papel de traidora y morir a manos de su aprendiz para ocultar su verdadera misión. Al matar a The Boss, a Naked Snake lo ascienden a la categoría de leyenda viviente, o Big Boss, y se le encarga el mando de la unidad élite FOXHOUND. También queda claro que EVA (que había servido a los Estados Unidos, a Volgin y finalmente a China) no era la única agente triple. Un giro completamente inesperado revela que Ocelot trabaja en realidad para el gobierno de los Estados Unidos, a pesar de su relación con los dos bandos soviéticos de la historia. El microfilm que dejó que EVA robara era falso; el verdadero lo lleva a los Estados Unidos.

Los acontecimientos de *Metal Gear Solid 3*, como vemos en su desenlace, forman parte de un complejo, pero hábilmente ejecutado, plan destinado a recuperar el Legado de los Filósofos de las garras de Volgin. The Boss mancilla su reputación para poder infiltrarse en la organización de Volgin. Regalarle las dos cabezas nucleares es un acto de traición imperdonable y sin vuelta atrás; la brutal humillación (que luego descubrimos que es algo sutilmente contenido) de su protegido en el primer combate subraya su aparente devoción a la causa de Volgin. El uso que éste hace de las dos cabezas nucleares que destruyen el centro de investigaciones de Sokolov desencadena una serie de acontecimientos que permiten al gobierno estadounidense enviar de nuevo a Naked Snake a territorio soviético para llevar a cabo su papel (totalmente involuntario) en esta compleja trama. Ocelot, que es leal a los americanos (y resulta ser el hijo biológico de The Boss), es el contacto con el que Naked Snake tiene que reunirse (aunque con el sobrenombre de "Adán"). No obstante, Ocelot escoge permanecer encubierto y permite que la agente china EVA (aparentemente una segunda espía americana que en realidad pretende hacerse con el control del Legado de los Filósofos para su país) lo reciba.

Para Volgin, la traición de The Boss era el ingrediente final para completar su plan para derrocar a Khrushchev y utilizar la plataforma Shagohod de Sokolov para hacerse con una ventaja decisiva en la Guerra Fría. Irónicamente metió a otro agente enemigo en su bando que propició su caída. The Boss y Ocelot eran leales a los Estados Unidos, mientras que EVA lo era a China; en cuanto a Sokolov, odiaría ver su arma en manos del coronel. The Boss y su hijo Ocelot dan un astuto giro a los acontecimientos en la dirección adecuada, sin perder de vista en ningún momento el papel que desempeña cada uno. The Boss ayuda a EVA porque sabe que el microfilm que anda buscando es falso; "protege" además a su aprendiz, Naked Snake, porque pretende que se encargue de su tarea al morir. Entre tanto, Ocelot, hace su trabajo para asegurarse de que la Shagohod y Volgin sean eliminados antes de devolver el Legado de los Filósofos a los Estados Unidos. Al hacerlo, cumple además con los planes de Khrushchev (matar a Volgin), de Brezhnev (la posición de Khrushchev como Primer Ministro se ve debilitada por la crisis y Brezhnev pasa a ser su más probable sucesor) y, sobre todo, de los Estados Unidos (la recuperación del Legado queda en secreto).

The Boss es la que mejor sabía lo que todo el incidente le depararía. Es una patriota que escoge y acepta morir por su país haciéndose pasar por una traidora. Naked Snake entiende su gesto y la importancia de su sacrificio al final de la aventura. Su pena y desencanto se ven agravados por el perverso ascenso a la categoría de Big Boss que sus superiores le han proporcionado, descartando tan alegremente a su predecesora: una mujer a la que amaba con toda su alma.

Pero éste era el precio que The Boss debía pagar por ver cumplido su sueño, el precio de su dedicación. Estaba preparada para morir por una libertad por la que había vivido: por el amor y la lealtad que sentía hacia su país. Y fue este ideal el que engendró a los infames "Patriots".

II – ÉPOCA DE CORRUPCIÓN

Las personas mueren, pero sus contribuciones, sus acciones e ideas no se olvidan. Zero y Big Boss (el nuevo nombre de Naked Snake) escogen adoptar los ideales que tanto amaba The Boss. Su voluntad de rendirlo todo por la protección de su país los deja a todos tan conmovidos que terminan por crear los Patriots a principios de los setenta. Esta organización de élite, financiada por el Legado de los Filósofos y dedicada a la protección de los Estados Unidos, está compuesta en sus orígenes por seis miembros: Zero (el más mayor), Big Boss, Ocelot, EVA, Sigint (que luego pasa a llamarse Donald Anderson) y Para-Medic (o Dra. Clark).

Para asegurar la supremacía de los Estados Unidos, los Patriots planean una solución radical: un procedimiento mediante el que logren imponer el modelo político, económico y social de los EE. UU al resto del mundo. Al uniformar al resto de las naciones a través de una sutil manipulación, nutriendo unos facsímiles de su propio entorno cultural y político, creen posible evitar una oposición futura o una amenaza exterior. Al hacerlo, malinterpretan (o quizá solo pierden de vista) la verdadera pasión que existía tras los principios de la mujer que los inspira: que merece la pena sacrificar la vida por defender la libertad individual. Por lo tanto, y aunque The Boss era un ejemplo a seguir, los Patriots (y sobre todo Zero) ansían conseguir un control total que les permita alcanzar sus objetivos; el fin, desde su punto de vista, justifica los medios.



ROY CAMPBELL



SOLID SNAKE

Gracias a los recursos casi ilimitados con que les avala el Legado de los Filósofos, la influencia de los Patriots se traduce en que los bancos, fundaciones, corporaciones e incluso gobiernos llegan a depender de sus inversiones. Convertido Big Boss en un icono viviente, que ayuda a canalizar las opiniones de las masas y de los ricos y poderosos, los Patriots empiezan a dar forma al desarrollo sociopolítico mundial. A la vez que crece el poder de la organización, lo hace también la desilusión de Big Boss, que se siente manipulado y explotado por Zero y que además detesta sus métodos.

Al darse cuenta Zero de la brecha que se abre entre ellos, lanza en secreto el proyecto "Les Enfants Terribles". Con la ayuda de la Dra. Clark (alias Para-Medic), que dona un óvulo y de EVA que actúa como una madre de alquiler, conciben tres clones de Big Boss en la más estricta intimidad: Solid Snake, Liquid Snake y, más adelante, Solidus Snake. Al enterarse Big Boss de esta gran traición, se percata de que su amigo siente poco o ningún respeto por los principios sobre los que fundaron los Patriots y que su sed de poder terminaría con la libertad en el mundo.

El distanciamiento de los dos amigos es ya insalvable. Zero se obsesiona por controlar las mentes y la información, mientras que Big Boss lo hace por una total, anárquica y furiosa libertad; por la destrucción de todas las restricciones y reglas, por instaurar un campo de batalla permanente en el que los hombres puedan dar rienda suelta a sus impulsos y deseos. Zero aspira al orden total y Big Boss a su antítesis: al caos, a la libertad individual más extrema.

Big Boss abandona a los Patriots y desaparece durante unos años, por lo que Zero aprovecha para consolidar su poder e influencia. Los juegos Metal Gear y Metal Gear 2: Solid Snake cuentan la historia de cómo Big Boss (ayudado por Frank Jaeger, alias Gray Fox) se hace con el control de dos naciones ficticias con un ejército de mercenarios; primero Outer Haven y luego Zanzibarland. En ambas ocasiones, Solid Snake, su hijo (o, para ser más precisos, su clon. Aunque Snake no lo tiene todavía muy claro) frustra sus planes. Pese a no saber de su existencia, Solid Snake actúa involuntariamente como una herramienta de los Patriots y, sobre todo, de Zero. En cuanto Snake completa su misión en Zanzibarland, los Patriots se llevan en secreto los cuerpos de Big Boss y de Gray Fox. Al primero lo mantienen en un coma perpetuo; al segundo lo someten a una cirugía experimental cuyo propósito es el de mejorar el cuerpo y que lo acaba transformando en el Cyborg Ninja.

La supuesta traición de su amigo consigue que Zero desprecie todavía más a la humanidad. En lugar de pasarle el testigo a una nueva generación de gobernantes secretos, decide iniciar el desarrollo de un sistema informatizado que maneje los asuntos mundiales de acuerdo a sus creencias: ante todo las sociedades deben funcionar solo a través de la uniformidad que somete a la voluntad individual.

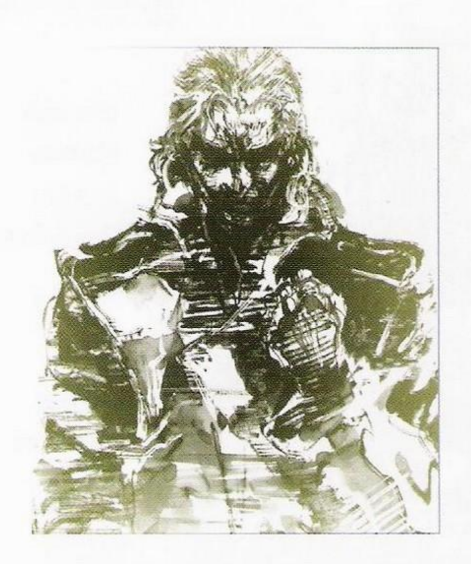
El ideal de libertad profundamente humano de The Boss y su compromiso personal fueron, por tanto, profanados y desechados por las órdenes de Zero, que estaba patológicamente corrompido y obsesionado por el control y el orden, que temía con toda su alma cualquier tipo de innovación o iniciativa imprevista, que creía únicamente en el poder de la conformidad obligada que engendra una rutina perpetua y manejable. Naturalmente, semejante traición al legado de The Boss no podría quedar así.

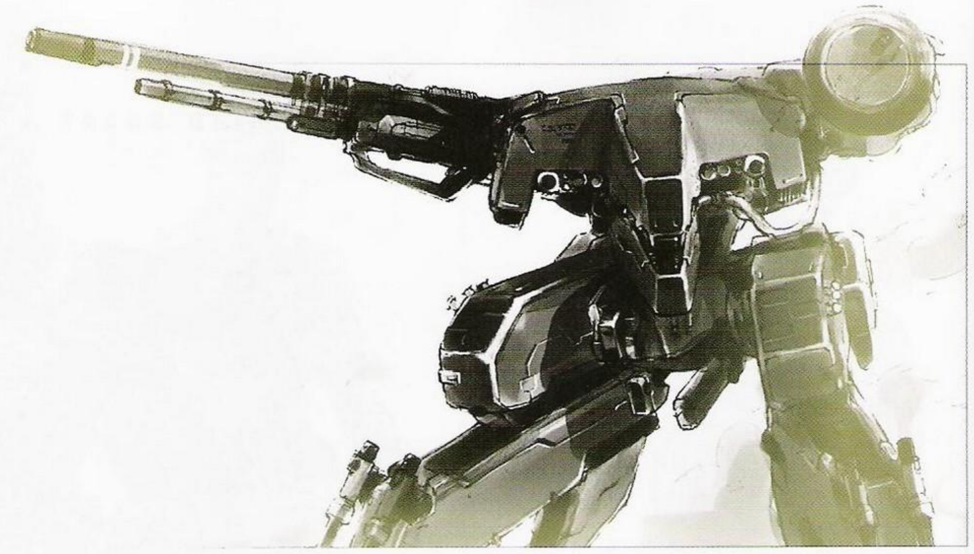
III – ÉPOCA DE VENGANZA

Para Ocelot y EVA, los dos miembros fundadores que todavía entienden y aprecian la verdadera naturaleza del sacrificio de The Boss, los métodos y la ideología cada vez más corrupta de los Patriots despierta su indignación y un profundo malestar. ¿Pero cómo pueden destruir a un enemigo omnipresente, a una organización cuyos agentes se reparten por todos los estamentos de las jerarquías políticas, militares y económicas mundiales? Para ocultar cualquier prueba de su participación, idean una sofisticada y compleja conspiración.

El primer paso para destruir a los Patriots desde dentro lo lleva a cabo Gray Fox, que (con la ayuda de Naomi Hunter, reclutada por EVA) escapa del laboratorio donde los científicos Patriot lo han transformado en el Cyborg Ninja. Matar a la Dra. Clark, más conocida como Para-Medic, era su venganza por haber tenido que soportar muchos años de procedimientos y experimentos médicos monstruosamente crueles.

El origen de su gran plan se inicia en 2005 con los acontecimientos de *Metal Gear Solid*. La historia empieza cuando un grupo de terroristas se apodera de una base de armas nucleares en Alaska ("Shadow Moses"), en la que secretamente se está fabricando una nueva arma radical: e Metal Gear REX. Para atajar la crisis, el Secretario de Defensa de los Estados Unidos Roy Campbell (antiguo comandante de la unidad de fuerzas especiales FOXHOUND) se encarga, junto con Solid Snake, de neutralizar al líder de los terroristas Liquid Snake (el hermano gemelo de Solid) y a sus hombres, entre los que se encuentra Ocelot.





LIQUID

METAL GEAR REX

El incidente de Shadow Moses, como pasaría a llamarse más adelante, fue la consecuencia de un plan ideado por el Presidente de los Estados Unidos George Sears (Solidus Snake, el tercer clon de Big Boss), que anhelaba conseguir los archivos de pruebas del proyecto Metal Gear REX para escapar al control de sus creadores, los Patriots. Le encargó a Ocelot que se hiciera con el disco de la base Shadow Moses, sin saber que Ocelot era fundador de los Patriots. Ocelot, por supuesto, trabajaba solo para alcanzar sus objetivos.

Para hacerse con el control del Metal Gear REX, Liquid intenta recuperar los códigos que están en manos de los dos directores del proyecto REX: Donald Anderson (o Sigint, miembro fundador de los Patriots) y Kenneth Baker. Los retiene a ambos durante el ataque a la base de Shadow Moses. Liquid interroga a Anderson sin éxito. Le ordena a Ocelot que lo torture pero, como es natural, Anderson reconoce de inmediato a su compañero Patriot. Ocelot lo mata sin dudarlo y asegura que ha sido un desafortunado accidente. Liquid intenta entonces obtener los códigos de Solid Snake, por lo que le pide a uno de sus hombres que se haga pasar por Anderson. Snake pica el anzuelo, pero no tiene la información que Liquid tanto ansía, y se queda perplejo cuando, de pronto, Anderson muere de un ataque al corazón. Descubrimos que Snake es un huésped involuntario de un virus nanomáquina llamado FOXDIE, que Naomi Hunter, uno de los miembros de su equipo de apoyo, crea y le inyecta en la sangre antes de la misión.

Al no poder acceder a los códigos, Liquid opta por utilizar los códigos de seguridad especiales para activar el Metal Gear REX. Snake los consigue después de salvar a la soldado novata Meryl Silverburgh de una celda. Mientras Snake se abre camino a la fuerza por el complejo, va encontrándose a individuos como el Cyborg Ninja, (Gray Fox, el conejillo de Indias de los Patriot que busca venganza y redención por los crímenes pasados), a Hal "Otacon" Emmerich (que se convertirá en un gran amigo), y a Ocelot. En un enfrentamiento con importantes repercusiones, Gray Fox le corta el brazo derecho a Ocelot mientras éste lucha contra Snake.

Una vez activados los códigos, Liquid se hace con el control del REX. En la batalla que se desarrolla a continuación, Gray Fox se sacrifica para que Snake logre vencer a la máquina de guerra. Snake intenta escapar con Meryl, pero antes tiene que enfrentarse con su hermano. El virus FOXDIE acaba finalmente con la vida del implacable Liquid.

La prensa descubre algunos de los detalles del incidente de Shadow Moses y la existencia del Metal Gear REX se desvela en la víspera de un acuerdo de desarme nuclear. Descubrimos que el Presidente George Sears es Solidus Snake, el tercer niño del proyecto "Les Enfants Terribles". Ahora que tiene en sus manos los datos de las pruebas del Metal Gear REX, como le asegura Ocelot, Solidus abandona la presidencia y desaparece de la vida pública.

En los dos años que separan el incidente de Shadow Moses y la secuela de la historia de *Metal Gear Solid 2*, Solidus se oculta de los Patriots y prepara un plan de venganza contra ellos. Entre tanto, Snake y Otacon se unen para encontrar Philanthropy, una organización independiente y no gubernamental dedicada a evitar que prolifere la tecnología de Metal Gear.

En 2007, Snake y Otacon se enteran de que un petrolero que transporta un nuevo y extremadamente poderoso modelo anfibio de Metal Gear (Metal Gear REX), pasará cerca de la ciudad de Nueva York. Snake se infiltra en el buque y consigue llegar hasta el robot, pero la situación se complica cuando Ocelot desencadena una serie de explosiones para hundir el barco y, de pronto, sufre una serie de convulsiones que están relacionadas con el implante de su brazo derecho. Parece ser que está poseído por el espíritu del difunto Liquid Snake, el antiguo propietario del nuevo miembro de Ocelot. Bajo el control del hermano de Snake, escapa a bordo del Metal Gear REX antes de recuperar todas sus facultades.

La historia se reanuda dos años después en una depuradora de agua ("Big Shell") construida justo encima del lugar en el que se hundió el petrolero. Una vez más, los eventos que acontecen lo hacen siguiendo los planes meticulosos y polifacéticos de los Patriots, con Ocelot sirviendo nuevamente a sus intereses individuales y concienzudamente ocultos.

De hecho, aunque, Raiden, el personaje central parece que se ha movilizado para luchar contra una amenaza terrorista, en realidad, el montaje no es más que una complicada simulación real desarrollada en torno al incidente de Shadow Moses y destinada a llevar al límite de su aguante mental y físico a su protagonista. Este experimento forma parte del plan "Solid Snake Simulation" (su abreviatura es "S3"), cuyo objetivo es que los Patriots exploren las complejidades de la psique humana para poder controlarla mejor. Al estudiar las respuestas de Raiden (y, también, las de los demás personajes inmersos en la charada) a los desafíos y situaciones que se le presentan, los Patriots pretenden desarrollar un sistema de IA que seleccionará y filtrará el exceso de información que diferencia a la era digital.

La depuradora Big Shell se construye con el pretexto de que el petrolero hundido tiene fugas de combustible, pero en realidad es una fortaleza móvil donde se guarda el Arsenal Gear, la última creación de la tecnología Metal Gear. GW controla la Big Shell, un sistema IA de los Patriots, creado por Emma Emmerich (la hermanastra de Otacon), que pretende manipular el libre flujo de ideas y de datos en todo el mundo. Cuando Solidus y sus seguidores atacan el complejo para hacerse con el control del Arsenal Gear y poder así luchar mejor contra los Patriots, la oscura organización ha anticipado y orquestado naturalmente este ataque.

Casi todas las partes involucradas en el experimento de la Big Shell han sido manipuladas por los Patriots sin siquiera saberlo, para que precipiten los acontecimientos del incidente de Shadow Moses. Solidus y sus cómplices juegan el papel de Liquid y sus "terroristas"; Olga Gurlukovich, que sigue las órdenes ciegamente con la esperanza de volver a ver a su hija Sunny, a la que han secuestrado, se viste con un traje muy sofisticado para convertirse en Cyborg Ninja; Raiden, cuya labor es la de frustrar los planes de Solidus, es el sujeto principal de su experimento, y le otorgan, por tanto, el papel de Snake. Incluso la farsa que Raiden plasma en sus conversaciones a través del Codec con sus superiores y su equipo de apoyo, se parece mucho a las mentiras que Snake se vio obligado a defender durante el combate contra Liquid y Metal Gear REX.





RAIDEN



MERYL



OTACON

Solo Ocelot y Solid Snake (y quizá también Otacon) parecen ajenos a los parámetros operativos de esta sofisticada simulación. Ocelot busca derrocar a la organización que él mismo ayudó a crear, Snake anhela dar un nuevo significado a su vida, uno que se aleje de los valores limitados y constreñidos de sus antiguos pagadores. Ellos, como variables inesperadas en un programa complejo, son los que "destruyen" la simulación: su participación y acciones desembocan en una situación en la que un gusano informático creado por Emma Emmerich ataca al GW. Y aunque no destruye la IA como tenían planeado, daña severamente su funcionalidad.

Al finalizar el drama en la Big Shell, solo quedan con vida Raiden, Ocelot, Snake y Otacon. En la batalla final de *Metal Gear Solid 2*, Raiden cumple con los deseos de los Patriots y elimina a Solidus, pese a que ya sabe cuál es el objetivo real de su "misión". Aunque se siente devastado por sus crueles revelaciones y por haberse sometido a sus mentiras, encuentra inspiración en un discurso de Snake. Raiden, explica el veterano guerrero, es libre para comprometerse y desde luego también para luchar por cualquier modo de vida o acción en la que tenga fe, y su humanidad emerge de la sinceridad de su fe. Esto se parece en gran medida a las ideas que tanto atesoraba The Boss; el principio de la libertad individual que ha dado sentido a los intentos de Ocelot y de EVA para destruir a los Patriots desde dentro. Quizá por eso Ocelot no ataca a Snake durante la historia de *Metal Gear Solid 2*; porque, a pesar de sus diferencias, ambos luchan por la misma causa.

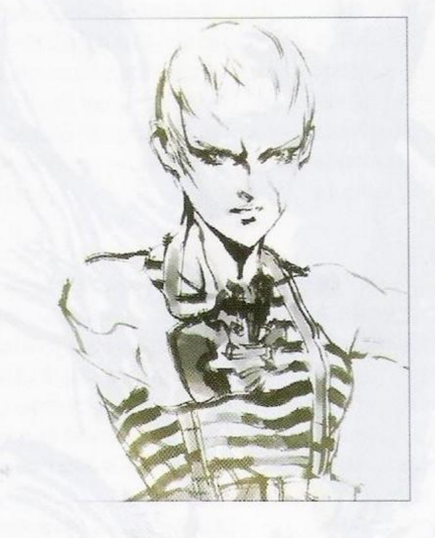
Ocelot, en fin, es el que más ha ganado en los incidentes de Shadow Moses y de Big Shell. De Solidus no queda más que el cuerpo pero, al igual que con Big Boss, todavía le queda algo importante que hacer. Los Patriots temen la posesión espiritual que obliga a Ocelot a obedecer los mandatos de Liquid Snake, pero no entienden que no son más que un subterfugio exquisitamente elaborado y destinado a ocultar los verdaderos objetivos de Ocelot. EVA y él se las han ingeniado para deshacerse de dos de los fundadores de los Patriots, y ya solo les falta enfrentarse al último: Zero, cuya muerte es lo único que los separa de la redención.



METAL GEAR RAY



EMMA EMMERICH



OLGA GURLUKOVICH



SOLIDUS



LIQUID OCELOT

IV – ÉPOCA DE REDENCIÓN

Casi todos los protagonistas de la saga de Metal Gear soportan una carga y buscan expiar sus culpas o vengarse. Desde Naomi, que no puede perdonarse por sus espantosas invenciones (sobre todo por el virus FOXDIE), a Ocelot y EVA, que luchan para eliminar a los Patriots (la organización que ayudaron a crear), o Raiden, que está obsesionado por los recuerdos de sus días como niño soldado. Es, por tanto, el deseo de redención del que surgen todos los eventos de *Metal Gear Solid 4*.

Después de que Arsenal Gear encallara en la isla de Manhattan en 2009, toda la comunidad internacional se une para condenar al gobierno de los Estados Unidos. Para frenar el poder de los ejércitos estatales, que se utilizan para satisfacer unas agendas políticas muy cuestionables, se juzga conveniente otorgarles más control a las Empresas Militares Privadas (PMCs) en los conflictos futuros. Estas compañías, que carecen de ideología y otros motivos más allá del ánimo de lucro, son responsabilidad de sus inversores y de la opinión pública, aunque proliferan a una velocidad de vértigo y desembocan en una situación inesperada: la "economía de guerra", en la que todos los aspectos de los conflictos armados (desde la R&D y la fabricación de armas, hasta los salarios que se pagan a los mercenarios) se transforman en un generador integral que potencia los mercados financieros globales. La guerra, en fin, se convierte en el símbolo de la prosperidad y del crecimiento.

El mecanismo que facilita el crecimiento de la economía de guerra se llama Sons of the Patriots (SOP): un sistema garantizado de control del campo de batalla en tiempo real. A todos los soldados y mercenarios de las PMCs que se encuentran bajo su atenta vigilancia, se les inyectan nanomáquinas que identifican a cada individuo, que monitorizan y controlan su comportamiento, y que interactúan con el metabolismo del huésped, manipulando su química corporal para mejorar en gran medida su capacidad de combate. Una IA controla a estas nanomáquinas, cuya labor consiste en crear una mentalidad de "combate absoluto" que suprima los instintos naturales del ser humano, anulando la ansiedad, la aprehensión o el remordimiento que pudiera sobrecoger a los soldados cuando se enfrentan con sus rivales. Entre otros beneficios se incluyen también una percepción inmejorable y un trabajo en equipo perfeccionado; a nivel estratégico, el SOP es un sueño hecho realidad para todo estratega militar.

El sistema cuenta con la capacidad de restringir el uso de material militar, desde armas pequeñas a vehículos, exclusivamente a los sujetos aprobados. Los soldados pueden utilizar un arma solo cuando su ID se lo autorice; la IA central se asegura de que el fusil de un soldado quede desactivado si está en manos de cualquier otro individuo, incluso aunque sea un compañero. Todas las armas mundiales, tanto las ya existentes como las que acaban de salir de la fábrica, se modifican o diseñan exclusivamente para el sistema SOP.

Por una parte, SOP se ocupa de crear a una nueva generación de soldados más obedientes y eficaces; por otra, los oficiales militares pueden monitorizar y reaccionar al instante ante lo que sucede en el campo de batalla. Así se hace realidad el ideal de conflicto "limpio", lo que se contempla como el final de las violaciones de los derechos humanos; una situación en la que las armas se pueden desactivar (o en la que a los soldados se puede controlar biológicamente) para prevenir actos de barbarie. Otra de las ventajas que los gobiernos ven en los conflictos librados por los mercenarios de las PMCs, es que son más baratos y evitan que los estados tengan que mantener grandes ejércitos.

Uno de los efectos secundarios de la "economía de guerra", es que los conflictos acaban convirtiéndose en un negocio como otro cualquiera. Las empresas PMC, libres del patriotismo o de las ideologías políticas, empiezan a ofrecer sus servicios al mejor postor: ya sean estados, guerrillas o incluso grupos terroristas. En 2014, las PMCs controlan más de la mitad del mundo a través de sus fuerzas militares.

Al inicio de la historia de *Metal Gear Solid 4*, son cinco las empresas PMC que dominan el mercado; cada una de ellas es una multinacional con una influencia sin precedentes en los asuntos internacionales. No obstante, a todas las controla una sociedad matriz, Outer Haven, cuyo director no es otro que Liquid Ocelot: Ocelot poseído por Liquid.

Tras los acontecimientos de *Metal Gear Solid 2*, Snake y Otacon localizaron a la hija de Olga Gurlukovich, Sunny, y la rescataron de las garras de los Patriots. Este frágil prodigio comparte ahora sus vidas, permanentemente a bordo de su avión, el Nomad, donde aporta sus extraordinarias habilidades informáticas (además de su capacidad culinaria, que es menos milagrosa, como se hará patente).



SUNNY


DREBIN

Metal Gear Solid 4 empieza cuando Roy Campbell, ya retirado, contacta con un Snake envejecido para pedirle que se encargue de una nueva misión. En esta ocasión no se trata de cumplir con los deseos de una organización o gobierno particulares, sino que serviría para el bien común. Parece ser que Liquid Ocelot está planeando utilizar cinco de las PMCs bajo su control para organizar una insurrección; la misión de Snake consiste en eliminarlo antes de que lo consiga. La cacería empieza en Oriente Medio, en la última ubicación conocida de Liquid Ocelot. Llega a una zona de guerra en la que las fuerzas PMCs luchan contra una facción de la guerrilla local, y donde conoce a Drebin: un traficante de armas "lavadas" sin códigos ID, y que, por tanto, puede utilizar cualquiera. Drebin le inyecta a Snake unas nanomáquinas represoras, cuya función será la de bloquear los efectos de los antiguos modelos que ya le introdujeron en el cuerpo anteriormente.

Mientras avanza sigilosamente por la zona de conflicto, Snake se encuentra con su contacto: Rat Patrol Team 01, una unidad de fuerzas especiales encargada de monitorizar y de informar de las actividades militares de las PMCs. La líder de esta unidad no es otra que Meryl, la hija de Campbell, que ayudó a Snake durante el incidente en Shadow Moses. La acompañan tres hombres, uno de los cuales es Johnny (alias Akiba), famoso por sus aventuras gastrointestinales en la saga de Metal Gear. La misión de Meryl y su equipo es la de determinar qué peligro representaría una insurrección promovida por Liquid Ocelot.

Cuando Snake localiza a Liquid Ocelot, intenta liquidarlo con un disparo limpio, pero se ve interrumpido cuando los soldados que le rodean sufren repentinamente intensos dolores y una gran confusión. Snake, que padece también los síntomas y se encuentra entre esta multitud que llora, se convulsiona y agoniza, pierde su oportunidad de asesinar a Liquid Ocelot y apenas se percata de la presencia de Naomi Hunter al lado de Liquid antes de quedar inconsciente. Cuando despierta a bordo del Nomad, Otacon recibe un mensaje encriptado de Naomi, en el que explica que Liquid Ocelot la tiene prisionera y que le ha obligado a trabajar en el sistema SOP.

Snake viaja a Sudamérica y se infiltra en el complejo donde tienen retenida a Naomi. Cuando se encuentran, Snake se entera de la verdadera naturaleza de lo ocurrido en Oriente Medio. En lugar de manipular las nanomáquinas que cada uno de los soldados tiene en sus cuerpos (como pensaba al principio), Liquid Ocelot se ha limitado a desactivarlas. Al verse liberados de la influencia de estos poderosos aparatos microscópicos, los soldados se ven sobrecogidos al instante por todos los efectos físicos y psicológicos que el sistema SOP ha reprimido. Podría llevarle al veterano de guerra toda una vida llegar a comprender medianamente qué papel ha desempeñado en este conflicto. Todo el estrés, el dolor, los remordimientos, el miedo, el asco, la ira y mucho más; todos los extremos de esos sentimientos se liberan en un segundo cuando Liquid lo ordena, lo que bloquea las mentes de los soldados y los convierte en poco más que animales. Básicamente, el sistema SOP actúa como una barrera preventiva. Tras esta barrera, la sangre, el cerebro y la carne del sujeto recuerdan y almacenan cada detalle. Por fuera, sin embargo, estos soldados son el epítome de la tranquilidad, capaces de una profesionalidad sin igual, pero su realidad biológica es de todo menos visceral: el sistema utilitario SOP fue concebido para reprimir los efectos, no para preocuparse de la causas.

Naomi, que está perpleja por lo vulnerable que parece ser Snake ante este fenómeno (puesto que debería estar al margen de la influencia del sistema SOP) y por su prematura vejez, le hace un análisis de sangre y lleva a cabo una serie de pruebas. Gracias a esto, Snake descubre cosas que lo dejan abrumado. Para empezar, su vejez prematura no es una consecuencia del FOXDIE, sino una faceta biológica inevitable. El proyecto Les Enfants Terribles creó copias del mejor soldado del mundo. ¿Y qué pasaría si ese material genético cayera en manos enemigas? Por esa razón diseñan a Snake estéril y proclive a envejecer más rápidamente. Según los cálculos de Naomi, le quedan poco más de seis meses de vida.

De hecho, esta vejez prematura provoca que el virus FOXDIE mute. Naomi considera que ese nanovirus de destrucción masiva, que requería de un objetivo específico, podría empezar a contagiarse a los seres humanos corrientes en un plazo de tres meses.


JOHNNY

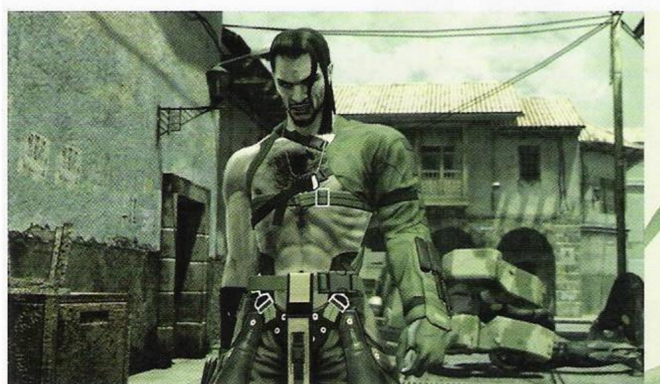
Snake no puede evitar darse cuenta de lo irónico del asunto: se ha pasado toda la vida luchando contra ese tipo de armas y contra aquellos que anhelaban apoderarse de ellas. Es más, Naomi detecta que su sistema ha creado una nueva cepa del FOXDIE.

Snake comprende entonces que el plan de Liquid Ocelot no consiste en destruir el sistema de "Sons of the Patriots", puesto que al hacerlo aniquilaría a todo su ejército. Su objetivo, al que llama "Guns of the Patriots", es hacerse con todo el control del sistema, lo que le dejaría con el único ejército útil en el mundo. Liquid Ocelot vuelve a "experimentar" por segunda vez con el sistema SOP, provocando los mismos efectos que enOriente Medio. Snake y Naomi escapan durante la confusión con la ayuda de Raiden, que se ha transformado en un híbrido cibernético muy parecido a Gray Fox. La increíble batalla deja muy malherido al guerrero de cabello cano. De las innumerables heridas de Raiden mana sangre blanca, apenas tiene fuerzas para seguir con vida, y le suplica a Snake que vaya en busca de Big Mama a Europa del Este.

Mientras el Nomad viaja hasta su próximo destino, Sunny y Naomi entablan un vínculo muy próximo (que dentro del argumento es incluso esencial) mientras van descubriendo los planes de Liquid Ocelot. Para poder hacerse con el control de Sons of the Patriots, tiene que conseguir el código genético de Big Boss y sus datos biométricos: las llaves de un castillo virtual. En los dos ataques de SOP en Oriente Medio ySudamérica, Liquid Ocelot ha utilizado los códigos y datos de Liquid (a través de su brazo implantado) y de Solid Snake (gracias a los exámenes médicos que le hace Naomi). Los resultados son insatisfactorios porque estos dos clones están incompletos: las modificaciones (infertilidad y vida breve), iguales en ambos hermanos, son, de hecho, lo que hace fracasar los ataques. Por lo tanto, solo Solidus es el auténtico clon de su "padre".
Para conseguir su objetivo, Liquid Ocelot necesita localizar el cuerpo de Big Boss, que, según parece, mantienen en un coma artificial, como "biomuerto", en un lugar secreto. Big Mama es su cuidadora y, por lo que dice Naomi, sus enemigos ya lo saben y están de camino hacia allí.

En Europa del Este, Snake sigue a un miembro de la resistencia local y entra en el escondite de Big Mama. Descubre que es EVA, una de los fundadores de los Patriots que conoció a Big Boss (entonces Naked Snake) mientras trabajaba como espía china hace ya medio siglo. Ésta le explica que Liquid Ocelot ha iniciado una guerra para eliminar a Zero, y que los Patriots intentan hacerse con el control absoluto a través de los programas IA: GW (que podría haber desaparecido), TJ, AL y TR (las iniciales de los cuatro presidentes americanos representados en Mount Rushmore), todos controlados por JD, el experto en IA. Justo después de neutralizar a GW en el Big Shell de 2009, estos programas IA siguieron monitorizando y filtrando la información a través de las redes mundiales. Ni la política, las finanzas, las leyes, los valores sociales o la economía de guerra escapan a la percepción de estos centinelas infatigables. Además, el ataque digital de Emma Emmerich no hizo más que "fragmentar" a GW, y es Liquid Ocelot quien lo controla ahora. Utilizando a GW junto con los datos derivados del cuerpo de Big Boss, Liquid Ocelot tendrá todo lo que le hace falta para traspasar unas barreras de seguridad que hasta ahora son impenetrables y adueñarse del sistema de los Patriots.

BB CORPS



VAMP



RAGING RAVEN

RECONSTRUCCIÓN

*La historia de **Metal Gear Solid 4** es la conclusión de la inmensa conspiración tramada por Ocelot y EVA (con la ayuda de Naomi) para vengarse de Zero, y poder así redimirse. No hay que engañarse con respecto al verdadero papel que Ocelot juega desde el inicio. Como Big Boss explica: "Ocelot, para engañar al sistema, utilizó nanomáquinas y psicoterapia para trasplantar la personalidad de Liquid en su propia mente. Utilizó sugestión hipnótica para transformarse en un doble mental de Liquid".Ocelot prevé cada uno de los pasos que dará Snake, cada posible desenlace, y permite que su supuesto adversario lleve a cabo las partes fundamentales de su plan porque entiende que Snake es la herramienta de los Patriots y que ellos confían en él, sea Snake o no consciente de eso. Las pruebas que señalan que Snake es un agente involuntario de los Patriots son clarísimas. Drebin es, por supuesto, un empleado de los Patriots, cuya labor consiste en ayudar a Snake siempre que éste lo necesite; el nombre "RAT PT 01" (es, en realidad, un anagrama de "PATR10T") no deja lugar a dudas en cuanto a quiénes son los verdaderos benefactores que se ocultan tras el equipo de fuerzas especiales de Meryl. Snake es el arma que los Patriots blanden en su lucha contra Liquid Ocelot, y el nuevo virus FOXDIE que Drebin le inyecta, es una bala que lleva escrito su nombre.*

Ocelot sabe que la única manera de derrotar a los Patriots es infectando la IA central, JD, con un virus. No obstante, hacen falta ciertas cosas para que este plan funcione: para empezar, el código del virus tiene que ser muy avanzado y, segundo, que pueda acceder a un sistema protegido por un nivel de seguridad sin precedentes.

Naomi crea una primera versión del virus, pero no puede completarla. Ocelot consiente, por tanto, que "escape" para entregarle el código a Sunny, una niña prodigio con un instinto sobrenatural para entender la tecnología, y que ella finalice el proyecto. Es solo ella la que comprende la importancia del mensaje de Sunny justo antes de morir. Cuando dijo "los he cocinado bien" no se refería a unos primeros pinitos infantiles en la cocina, sino a que ya había terminado el poderoso virus. Una vez cumplido su objetivo, Naomi puede ya morir en paz. Al igual que Vamp, su vida dependía de la ayuda artificial de las nanomáquinas; una vez desprovista de ellas, como Vamp, exhala un suspiro final (de pronto visible) en el aire frío de Alaska, antes de sucumbir a los efectos de un cáncer que la devora por dentro.

En cuanto a la manera de infectar el núcleo del sistema IA de los Patriots con un virus, Ocelot sabía que la única manera de burlar la seguridad era utilizando una llave única: el código genético y los datos biométricos de Big Boss. El cuerpo secuestrado que se quema en Europa del Este no es, en realidad, el de Big Boss, sino el de Solidus: el único de los tres hermanos que es un clon exacto. (Los más observadores se habrán dado cuenta de que este detalle se deja entrever mucho antes del descubrimiento porque el parche en el ojo del cuerpo está en el izquierdo, mientras que Big Boss perdió el derecho).

El resto de la historia gira en torno a una serie de engaños destinados a que Snake siga hacia delante y a aliviar las sospechas de los sistemas IA de los Patriots. Ocelot, a pesar de la presencia de Liquid Snake en su mente, no tiene intención de utilizar el cañón del Metal Gear REX. Ni tampoco quiere convertirse en el líder de los Patriots, pese a afirmar lo contrario. Lo único que busca es poner fin a su sistema de control y por eso guía a Snake, su herramienta involuntaria de confianza, para que se convierta en el agente que los destruirá. Como la historia tiene que ser verosímil, no permite que Snake disfrute de

Pese a los esfuerzos de Snake y EVA, Liquid Ocelot consigue hacerse con el cuerpo de Big Boss, que luego consume el fuego. La intervención armada de Meryl con una gran fuerza de soldados no sirve de nada; Liquid Ocelot se adueña del SOP y desactiva todas las armas de aquellos que intentan capturarlo y, por supuesto, también todas las tropas mundiales a excepción de la suya. Son pocos los que sobreviven a una carnicería en la que incluso los vehículos se niegan a responder a las acciones frenéticas de sus conductores. Liquid Ocelot abandona con tranquilidad esta batalla cuerpo a cuerpo tremenda y unilateral.

No obstante, el sistema de control de Liquid Ocelot es todavía limitado: para completar sus objetivos tiene que destruir a JD con un arma lo bastante potente. Como no tiene acceso a las armas de destrucción masiva, viaja hasta Shadow Moses para recuperar el cañón de los restos de Metal Gear REX: la única arma ajena al sistema y al alcance de su mano, capaz de destruir a este objetivo. Si logra deshacerse de JD, GW se haría con el control del sistema de los Patriots y, por tanto, estaría en sus manos.

Snake, que le sigue de cerca, se infiltra en Shadow Moses, como ya hizo hace nueve años para encontrar a REX (que todavía yace en el mismo lugar donde él lo dejó), pero descubre que alguien se ha llevado ya su cañón. A Snake y a sus compañeros no les queda más remedio que infiltrarse en Outer Haven, un buque tipo Arsenal Gear que Liquid Ocelot le había robado anteriormente a los Patriots. Solo destruyendo el servidor principal de Outer Haven, que cobija a GW, conseguirá Snake evitar que su adversario se haga con el control total.

Tras una serie de dificultades, Snake, que está exhausto, escolta a Metal Gear Mk. III hasta la sala del servidor de Outer Haven y deja que Otacon cargue el virus que desarrolló Naomi inicialmente, y que luego Sunny ha completado. Curiosamente, el virus no se centra exclusivamente en GW y se disemina por el resto del sistema, infectando incluso a la IA central, JD. Mientras Snake yace herido de gravedad, exhausto y manteniéndose con vida solo gracias a su enorme fuerza de voluntad, ve una grabación que Naomi ha escondido en el código del virus. En ella explica que ha creado un virus destinado a destruir todos los programas IA. Asegura que los Patriots pretendían extender su red de poder hasta los gobiernos, no conformándose solo con los soldados, sino controlando a la humanidad al completo.

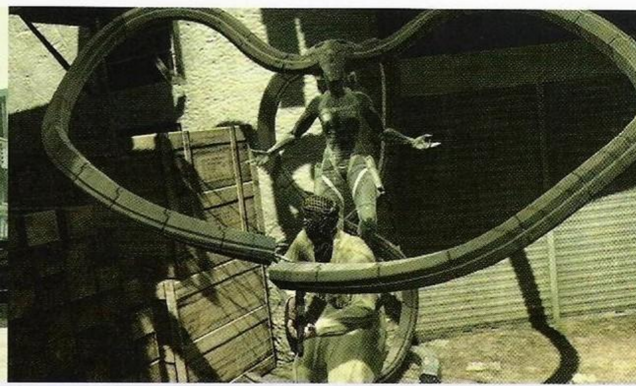
En su confrontación final con Liquid Ocelot, Snake descubre que era precisamente ese desenlace lo que andaba buscando su oponente desde el principio: liberar a la humanidad de la retorcida protección de los Patriots y de ese mundo racional y micromanipulado. Liquid Ocelot muere después de contraer el virus FOXDIE con el que está infectado Snake; las IA que han creado los Patriots quedan desactivadas, pero no de la manera que todos preveían. Sunny, en un instante de precoz genialidad, modifica el virus para que destruya el sistema de control, pero deja intactos los procesos que administran los elementos vitales de la infraestructura social (la energía, el transporte, las comunicaciones, etc.). Tras la muerte de Zero y de los programas IA que lo sustentan, los Patriots y sus ideales de estandarización y de control social, dejan de existir.



SCREAMING MANTIS



CRYING WOLF



LAUGHING OCTUPUS

un solo momento de paz: la brutalidad de las fuerzas que dirige en su contra (los soldados, Gekko, BB Corps y Vamp) subrayan la aparente franqueza de su deseo de liquidar al soldado legendario. Y, sin embargo, pierde constantemente su oportunidad de eliminarlo, pese a que éstas se le presentan continuamente, y de una manera que claramente eclipsa al prototipo tradicional de vil arrogancia.

Ocelot no es un personaje malvado, un tirano en busca de un poder ilimitado, más bien un genio tras un plan destinado a quebrantar una red dictatorial que los Patriots pretendían extender por todo el mundo. Desde este punto de vista, Ocelot (también en su despiadado papel de Liquid Ocelot) es un héroe tan importante como Snake. Incluso la salvaje derrota de las fuerzas que Meryl envía a Europa del Este para capturarlo requiere un estudio más profundo. ¿Es que acaso Ocelot no termina con todos los conflictos bélicos en el mismo instante en el que congela el material militar de todo el mundo con esa ola, convirtiéndose así en el principal defensor de la paz y el hombre que pondría fin a la economía de guerra? A pesar de ese antagonismo que surge desde el momento en el que se conocen, Snake y Ocelot han trabajado juntos para derrocar el régimen de los Patriots.

Ocelot solo revela en parte su verdadera naturaleza cuando consigue cargar el virus. Existe casi una cualidad purificante en el brutal combate desarmado que acontece entre ambos antes de que Ocelot muera como consecuencia del FOXDIE que corre por las venas de Snake. La despedida de Ocelot confirma que ha estado fingiendo ser Liquid todo el tiempo: "Soy el doble de Liquid".

El detalle imprevisto en ***Metal Gear Solid 4****, la protagonista que los Patriots descartaron como amenaza, es Sunny. Fue su precoz genialidad la que permite al virus destruirlos. Es, además, un guiño extra e inspirado, que lo creara para que destruyera las rutinas de las IA que gobernaban el mundo, pero que preservara las infraestructuras esenciales para la civilización moderna. Al ofrecerle a la sociedad una segunda oportunidad, Sunny consigue también un nuevo comienzo, pero esta vez será en el "exterior".*

El símbolo de esta renovación, la boda de Meryl y Johnny, viene acompañado de varias reconciliaciones: la de Meryl con su padre, Roy Campbell; la de Raiden con su mujer, su hijo y, en general, con toda su vida; la de Snake con su padre, al que creía muerto desde lo de Zanzibarland; y la de Big Boss con el legado de The Boss, que por fin logra entender.

Algunos como EVA, Ocelot, Naomi y Big Boss (que respiran deliberadamente el virus FOXDIE exhalado por Snake), encuentran su redención en la muerte, tanto en la suya como en la de los ideales corruptos de los Patriots. Otros, como Otacon, Meryl y Campbell, la encuentran en una vida mediante la que intentan reparar sus errores pasados. En cuanto a Snake, está entre la vida y la muerte, atrapado entre el pasado y el futuro, entre Snake y David. Existe, quizá, una esperanza de futuro, por breve que ésta sea, para el agotado soldado justo antes de que aparezcan los créditos. A sabiendas de que el nuevo virus FOXDIE ha suplantado al anterior, Big Boss lo anima a iniciar y abrazar una nueva (aunque breve) vida en esa época que renace.

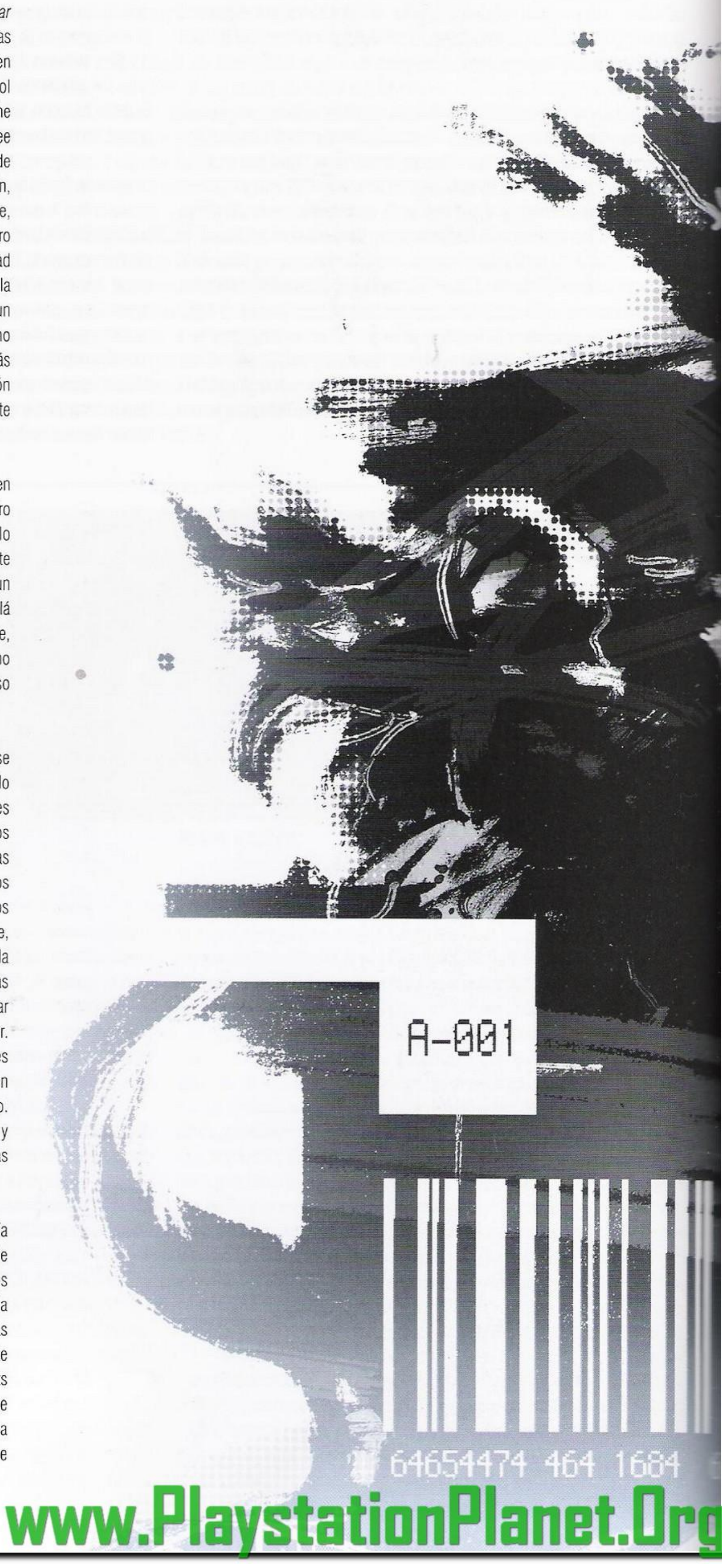
INTERPRETACIÓN

Big Boss y Zero, los catalizadores de las historias de la saga de *Metal Gear Solid*, son polos opuestos, extremos de una misma balanza. Mientras que el primero anhela la anarquía (como demuestra en lo ocurrido en Outer Heaven y en Zanzibarland), el segundo busca obtener un control total. Pero ambos malinterpretan y corrompen las enseñanzas de The Boss, perdiendo de vista la razón de su sacrificio final. Big Boss cree en una ideología que defiende la libertad individual, en detrimento de la estabilidad, la seguridad y la organización, por lo que, en conclusión, lo que hace es privar a los ciudadanos de su derecho a expresarse, crecer e incluso existir libremente. Por otro lado, la obsesión de Zero con el orden y su percepción de que debe preservarse la sociedad mediante una estandarización y un gobierno entrometido, conduce a la civilización al borde del desastre. Sus sucesores IA empiezan a crear un futuro donde a los individuos, sin siquiera saberlo, se les limitaría no solo la libertad para actuar o expresarte, sino también para sentir más allá de unos límites predeterminados y manipulados. En una civilización así solo podría existir una libertad corrompida, una extremadamente limitada y muy poco genuina.

Zero considera que la libertad solo puede preservarse si se imponen una serie de límites y se les ofrece a los individuos cierta libertad dentro de este contexto; para Big Boss, sin embargo, la libertad es todo lo contrario: la ausencia total de límites. Podríamos asegurar que este último caso es una utopía decepcionante; la ausencia de límites sería un límite en sí mismo. Ambos eran incapaces de definir la libertad más allá de las fronteras o las limitaciones y ese detalle suponía, precisamente, la traición principal al legado de The Boss: ella veía la libertad como algo mucho más positivo, como un resultado de un compromiso individual y colectivo.

Desde el día en que habían fundado los Patriots, Zero y Big Boss se habían dejado llevar por el olvido; porque al darle la espalda a todo cuanto The Boss les había enseñado, se habían olvidado de quiénes eran. Esto les lleva a desencadenar una serie de acontecimientos en los que se repite la misma tragedia una y otra vez, una serie de preguntas que siempre suscitan las mismas respuestas. Esto explica por qué los juegos de *Metal Gear Solid* siguen todos un patrón determinado: los mismos temas (muerte, venganza, decepción), personajes (un héroe, un enemigo principal, un ninja, una unidad de élite), objetivos (la libertad y la redención). Tuvo que ser la niña, Sunny, quizá el agente más inesperado del cambio, la que rompiera ese círculo vicioso para crear una espiral en la que la historia parte del centro y termina en el exterior. Aunque la narrativa de cada episodio ofrece un escenario similar, es claramente diferente a los demás, detalle que se aprecia sobre todo en las divergencias de las cadenas de ADN que lo convierten en algo único. Podría decirse que este juego es un ejemplo de la vida en general y del ser humano en particular: reproduce fundamentalmente las mismas cosas y, sin embargo, nunca revive exactamente lo mismo.

Después de que Big Boss fallara en su intento de crear su utopía guerrera en Outer Heaven y más tarde en Zanzibar Land, Zero, pierde tanto a su mejor amigo, como a la fuerza que mantiene sus principios y creencias en jaque. Como consecuencia de ello, deja de creer en la humanidad como una sociedad abierta. Se negó a cederle las riendas del destino a la nueva generación y decide crear una serie de sistemas de inteligencia artificial autónomos que gobiernen en su lugar. Los Patriots se transforman entonces en un poder impersonal e inhumano, que intenta organizar al ser humano reproduciendo eternamente la misma secuencia manipulable. Su comportamiento se asemeja al del perro que





persigue su propio rabo o, mejor dicho, al de un programa informático bloqueado en un bucle infinito. Esto explica por qué los Patriots (o la IA que sucedió a sus miembros fundadores) utilizan a Snake como agente principal de su sistema y las mismas estrategias (por ejemplo, FOXDIE) en cada ocasión.

En cada ocasión se repite el círculo vicioso, alguien desafía la hegemonía de los Patriots (aunque no consigue destruirla), salvo que, esta vez, la IA olvida tener en cuenta un factor importante. Es fundamental que, en cada episodio, el verdadero papel de Ocelot, su traición, no se anticipe ni se comprenda. No obstante, cada vez que se cuenta la historia surgen ciertas diferencias y novedades; los protagonistas supervivientes crecen, como también lo hacen cosas como la influencia que tiene Snake sobre aquellos con los que se encuentra. Tal vez a esto se refería Nietzsche cuando escribió sobre el "Eterno retorno" y, sobre todo, a su consejo "conviértete en lo que eres" que tan a menudo se malinterpreta. Esto se trasluce en las palabras de Big Boss cuando por fin entiende a lo que aspiraba The Boss: "No se trata de cambiar el mundo, sino de hacer todo lo posible para dejarlo como estaba".

Como Big Boss afirma justo antes de morir, el mundo está ante el amanecer de una nueva era, todavía queda por ver lo que la humanidad hará con esa segunda oportunidad que se le brinda, sobre todo aquellos afectados directamente por las maquinaciones de los Patriots. Cuando se libera a los soldados del sistema SOP, los efectos de las emociones, los pensamientos y los recuerdos acumulados y reprimidos por las nanomáquinas, emergen de repente. Claramente el ego olvida, pero la mente y el cuerpo retienen, recuerdan, sufren, nos demos cuenta o no. En esa nueva época, por lo tanto, tendrán que aprenderse muchas cosas. Y esto es fundamental para las víctimas del síndrome Sons of the Patriots (SSOP), pero también lo es para los demás, para todos aquellos afectados por la censura de los Patriots y cuyas vidas les fueron robadas, aunque solo fuera en parte. La adaptación posiblemente le resulte más difícil a Snake, incluso imposible debido a lo limitado de su vida, puesto que él ha estado siempre inmerso en todos los engaños de los Patriots.

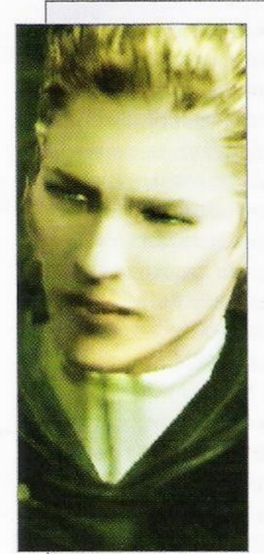
Así que, ¿qué hará Snake con el legado de su padre? ¿Qué herencia dejará? Ni sus "genes", ni los "memes" de una época ya pasada, ni una "perspectiva", ya que los tiempos han cambiado; ¿quizá entonces el "sentido" de su existencia? Tal vez su perseverancia, su constancia, su espíritu luchador o su voluntad inquebrantable podrían inspirar a otros a vivir siguiendo su ejemplo. Con los nuevos desafíos que la humanidad tendrá que superar; ahora que los Patriots han desaparecido, es indudable que necesitarán esos valores para evitar cometer los mismos errores que en el pasado. Es la importancia que le otorgamos a nuestras hazañas lo que nos permite alcanzar los mejores resultados: esto es lo que demuestran Meryl y Johnny al estar perfectamente sincronizados en Outer Haven sin el SOP; Snake lo consigue volviendo a ponerse en pie pese a estar exhausto; Raiden encontrando la fuerza necesaria para llevar a cabo sus milagros aunque su cuerpo artificial esté molido.

No obstante, los pocos meses que Snake (o David) vivirá, le permitirán solo entrever los horizontes de este nuevo comienzo. Es un clon creado para el conflicto, una "rosa azul", una aberración: una cosa que no acontece de forma natural, un huérfano de una época difunta. En el diálogo que sigue a los créditos, sin embargo, oímos a Otacon intentando convencer a su mejor amigo de que no pase sus últimos días solo; es, sin duda, un primer paso alentador de un nuevo orden mundial.

BIOGRAFÍAS

Las siguientes biografías deberían servirte para entender mejor las tramas principales y secundarias que se desarrollan en *Metal Gear Solid 4*. Los personajes principales, las organizaciones y los conceptos son fundamentales en la convincente narrativa, aunque hemos omitido o pasaremos muy por encima de aquellos individuos cuyos actos no son cruciales en los acontecimientos que conducen hacia la conclusión de la prolongada historia de Metal Gear.

THE BOSS



Es una agente americana legendaria, la soldado más sobresaliente de su generación. Se la consideraba una patriota ejemplar hasta su escandalosa traición en la Unión Soviética durante la Misión Virtuosa de 1964. Pero, en realidad, su supuesta traición formaba parte de un subterfugio concebido por el gobierno de su país y destinado a que se infiltrase en la organización del coronel Volgin. Su objetivo era recuperar el Legado de los Filósofos y apoyar en secreto a su sucesor, Naked Snake, cuya misión consistía en asesinar a Volgin y destruir el arma Shagohod. En cuanto hubieron conseguido ambos objetivos, The Boss realizó un último sacrificio por su país: morir a manos de su protegido, aceptando la muerte y la desgracia para ocultar el motivo real de su participación (concretamente, la transferencia del codiciado Legado de los Filósofos a los Estados Unidos). Las enseñanzas de The Boss y ese sacrificio inspirado por la devoción y el compromiso, inspiraron a un pequeño grupo que fundó a los Patriots para perpetuar su legado.

BIG BOSS alias Naked Snake



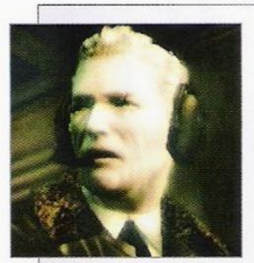


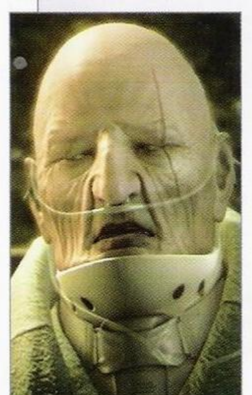
Naked Snake se vio obligado a asesinar a su madre espiritual, The Boss, durante la Operación Snake Eater, por lo que pasó a ser mejor que ella y se ganó el sobrenombre de Big Boss. Después de evitar un ataque nuclear en los EE. UU. en el incidente de San Jerónimo en 1970, Big Boss se unió a Zero y a Ocelot (que formaron parte de la conspiración anterior) para fundar los Patriots. No obstante, y pese a que había sido un gran amigo del líder de la organización, el creciente alejamiento de ambos y la decepción que Big Boss siente por los métodos que utiliza Zero (que entiende como una traición hacia el mensaje de libertad que les había legado The Boss), lo apartan del grupo.

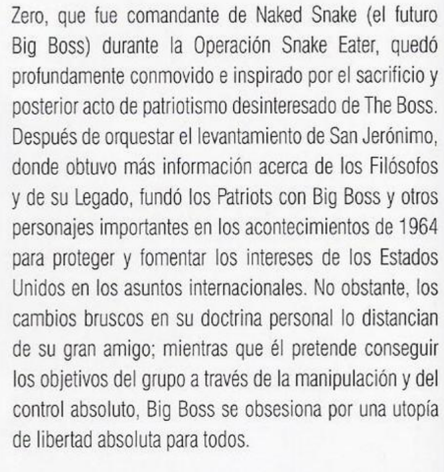
Después de reunir en secreto (e ilegalmente) a la unidad de élite de fuerzas especiales FOXHOUND (que solía estar bajo su mando), Big Boss aspira a crear la "utopía de los guerreros", derrocando al gobierno de Outer Haven y más adelante también al de Zanzibarland. Sus objetivos eran los de liberarse de la cada vez más poderosa y extendida influencia de los Patriots y crear una nación en la que sus ciudadanos fueran completamente libres. En ambos casos, los Patriots envían a su "hijo" clonado, Solid Snake, para frustrar sus planes. Tras el segundo enfrentamiento en Zanzibarland, Big Boss queda gravemente herido. Los Patriots aprovechan la oportunidad para llevarse su cuerpo y mantenerlo en un coma artificial perpetuo. Su singular código genético y sus datos biométricos se utilizarían posteriormente para crear un código exclusivo de un sofisticado sistema IA diseñado por Zero. Aunque inicialmente su función era la de filtrar la libre circulación de información de la era digital, este sistema acabaría desarrollando y controlando el programa Sons of the Patriots.

EVA, con la ayuda de Raiden, consigue recuperar el cuerpo de Big Boss. Lo reconstruyen con los órganos y miembros de los cadáveres de Liquid y Solidus, y vuelve a la vida en 2014. Al comprender finalmente el verdadero sentido del legado de su antigua mentora, aprovecha la oportunidad para transmitirle el mensaje a su hijo, contagiándose a propósito del virus letal FOXDIE durante su breve aunque fundamental encuentro, para después morir sobre la tumba de la mujer a la que adoraba.

ZERO





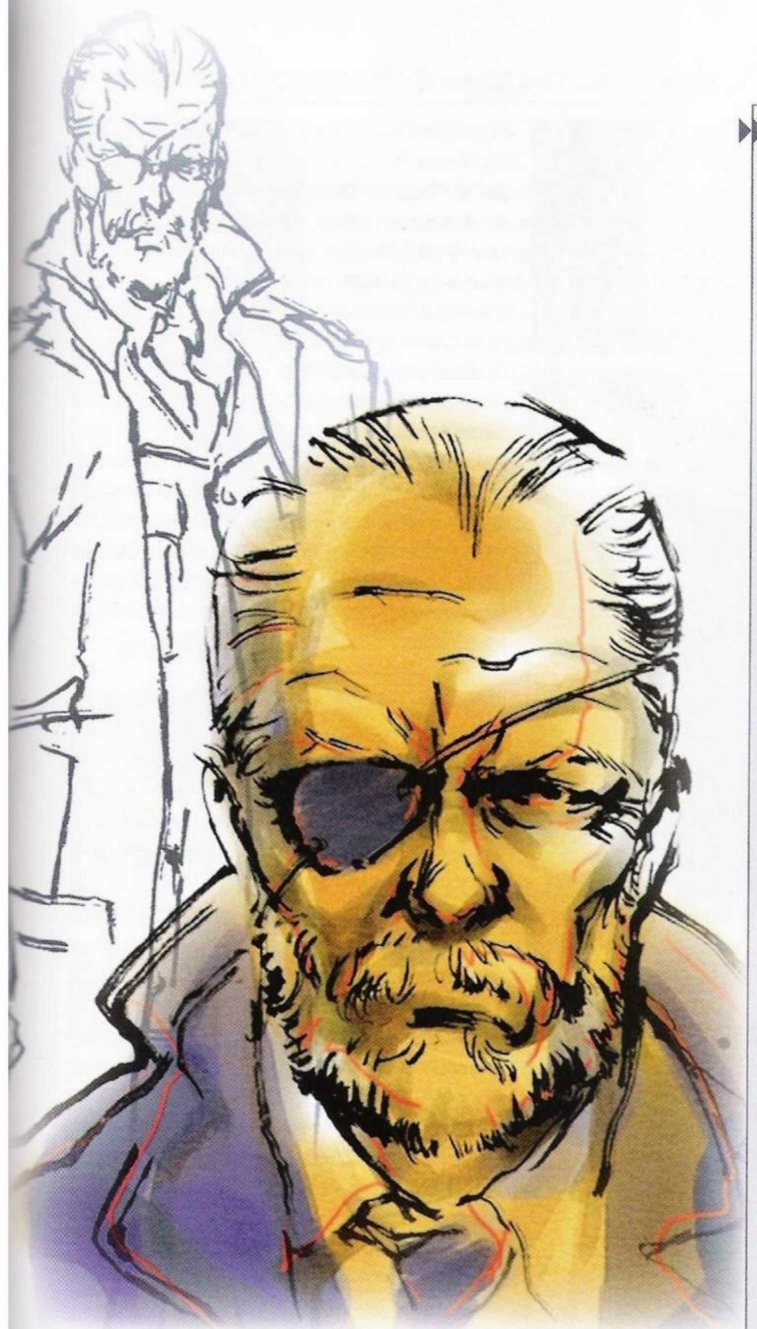


Zero, que fue comandante de Naked Snake (el futuro Big Boss) durante la Operación Snake Eater, quedó profundamente conmovido e inspirado por el sacrificio y posterior acto de patriotismo desinteresado de The Boss. Después de orquestar el levantamiento de San Jerónimo, donde obtuvo más información acerca de los Filósofos y de su Legado, fundó los Patriots con Big Boss y otros personajes importantes en los acontecimientos de 1964 para proteger y fomentar los intereses de los Estados Unidos en los asuntos internacionales. No obstante, los cambios bruscos en su doctrina personal lo distancian de su gran amigo; mientras que él pretende conseguir los objetivos del grupo a través de la manipulación y del control absoluto, Big Boss se obsesiona por una utopía de libertad absoluta para todos.

En cuanto Big Boss da de lado a los Patriots, se inicia un ciclo de violencia en el que las dos ideologías se enfrentan durante décadas. Comienza con los acontecimientos en Outer Haven y Zanzibarland y, más adelante, Liquid y Solidus cogen firmemente el testigo de su padre en los incidentes de Shadow Moses y Big Shell. En cada caso, Zero triunfa gracias a la intervención de Solid Snake, su agente (involuntario). Cada éxito refuerza su hegemonía y aumenta su influencia maligna y dictatorial, que deriva de un gran desprecio hacia la raza humana.

Zero, que no estaba dispuesto a cederle el poder a una nueva generación de Patriots que pudieran cambiar el curso de la historia mundial, creó un sistema IA autónomo capaz de interpretar y filtrar la libre circulación de la información de la era digital. Al principio no era más que una manera sutil de condicionar el comportamiento humano (desde los gobiernos a los ciudadanos), pero más adelante el sistema IA acabó convirtiéndose en una herramienta que controlaba los cuerpos y las mentes a través del programa Sons of the Patriots (SOP). Aunque originalmente se centró en los soldados, los Patriots pretendían extenderlo a toda la raza humana, creando así un futuro en el que las nanomáquinas internas y la manipulación centralizada negarían al hombre sus respuestas emocionales naturales e ilimitadas que constituyen, por otra parte, la esencia misma de su condición humana y, por supuesto, también de su libertad individual.

La ironía, como más adelante se descubre cuando Big Boss conoce a Solid Snake, es que el decrépito Zero subsiste en un estado vegetativo. En 2014 y en los acontecimientos de *MGS4*, los Patriots no es más que el sistema IA autónomo, autoritario y de rápida evolución que Zero había creado.



LOS FILÓSOFOS

Los Filósofos, un comité de personajes importantes de las tres naciones (Estados Unidos, Rusia y China) que dominarían la historia de esa época, se creó a principios del siglo XX. Esta organización secreta amasó una suma ingente de dinero, el Legado de los Filósofos, que en un principio se dedicó al ideal de mantener la paz en el mundo. Tras la muerte de sus fundadores, sin embargo, sus sucesores olvidaron ese noble objetivo y lucharon entre sí para hacerse con el control total del Legado justo después de la Segunda Guerra Mundial.

LOS PATRIOTS

Era una organización clandestina fundada por Zero a comienzos de los años setenta y a la que se unieron Big Boss, EVA, Ocelot, Sigint y Para-Medic. Los Patriots podrían considerarse como los herederos directos de los Filósofos. Los seis miembros del comité (liderados por Zero) pretendían, en un principio, actuar inspirados por las enseñanzas de The Boss, que había sacrificado su vida para servir a los intereses de su país. No obstante, ese deseo inicial de proteger a Estados Unidos acabó transformándose en un intento coordinado para imponer sus costumbres sociales, políticas y económicas a otras naciones. Consideraban que la estandarización y la uniformidad global de una cultura que emulaban el modelo americano les serviría para lograr sus objetivos.

Financiados por los fondos prácticamente ilimitados del Legado de los Filósofos (que Ocelot había logrado recuperar al terminar la misión Snake Eater), los Patriots aumentaron su influencia en los asuntos internacionales a través de sus comedidas inversiones y de sutiles intrigas políticas. Con el paso del tiempo, muchos de los gobiernos y empresas cumplían (aunque, a veces, sin saberlo) cada una de sus órdenes. Big Boss, que había sido elevado a la categoría de héroe mundial a través de la manipulación informativa y había terminado transformándose en un símbolo al que todos admiraban, tenía la misión de condicionar las opiniones tanto de las élites sociales como de los ciudadanos. Zero, por su parte, notaba ya la creciente desilusión de Big Boss hacia el concepto que supuestamente defendían los Patriots y por eso inició el proyecto Les Enfants Terribles, mediante el que crearía unos clones de su valioso pero voluble aliado como póliza de seguro. Esto llevó al nacimiento de Solid Snake, Liquid y Solidus, con Para-Medic actuando como principal cabeza pensante y EVA como madre de alquiler. El descubrimiento de esta traición llevó a Big Boss a dar la espalda definitivamente a los Patriots para perseguir sus ideales particulares. Este acontecimiento marcó el inicio de un conflicto que se prolongaría varias décadas.

Pero Big Boss no era el único que despreciaba en lo que los Patriots (y sobre todo Zero) se habían convertido. Zero ignoraba que Ocelot y EVA conspiraban en secreto para destruir a la organización desde dentro. En su intervención en Shadow Moses, Gray Fox mató a Para-Medic y Ocelot hizo lo mismo con Sigint.

Pese a que los Patriots tenían peones diseminados por las instituciones internacionales más importantes, Zero quiso aumentar su dominio en el amanecer de la era digital. Creó para ello un sistema de software que le serviría para filtrar y controlar la información que se distribuía por las redes mundiales. Aspiraba, además, a controlar a la sociedad en su conjunto mediante una censura selectiva. Pero la función de estas redes de IA autónomas (GW, TJ, AL, TR y JD, la IA central) evolucionó hasta llegar a crear el sistema Sons of the Patriots, y la "economía de guerra" colateral.

Con el tiempo Zero quedó sumido en una profunda debilidad y senilidad, sobreviviendo únicamente en el sentido físico de la palabra. Los insensibles programas informáticos asumieron el control total de los Patriots. Las IA, que eran incapaces de comprender o de apreciar a la sociedad o a los miembros que la integraban más allá de un nivel matemático, y percibían la cultura humana como una ecuación a resolver, empezaron a implantar un nuevo orden mundial. Alentaban los conflictos porque su sentido práctico, aunque indudablemente cruel, les indicaba que era un mecanismo mediante el cual se prosperaba económicamente. La imposición del sistema SOP a toda la población no pretendía ser un acto de crueldad o demostración de dominio, sino que tenía como objetivo aumentar la eficacia de la sociedad. Los Patriots, en su encarnación post Zero, no eran esencialmente malvados, pero sí inhumanos. No los movían los sentimientos patrióticos o las ideologías religiosas, ni siquiera la sed de poder o el ánimo de venganza, solo un deseo digital de funcionalidad práctica en la que los individuos acabarían convirtiéndose en variables que operaban dentro de las mismas rutinas simples, predecibles y manejables.



Al final, sin embargo, este sistema IA era proclive a cometer colosales errores de juicio y a repetir las mismas rutinas o meteduras de pata (y sentía, además, una curiosa afinidad por los cyborg ninjas). Fue precisamente esta falibilidad lo que decidió aprovechar Ocelot. Como JD y sus IA asociadas tenían su atención centrada en él, no se dieron cuenta de que el arma que ellas habían escogido (Snake), la afilada espada con la que en tantas ocasiones habían logrado que no se frustrasen los planes de supremacía de los Patriots, había sido manipulada lenta y sutilmente para atacar al núcleo de la organización.





OCELOT
alias Adán, general Iván, Shalashaska y otros
(consultar también Liquid Ocelot, página 204)

Hijo de The Boss y The Sorrow, Ocelot era una parte fundamental de la conspiración gracias a la que Estados Unidos logró recuperar el Legado de los Filósofos justo después de la Operación Snake Eater. Consolidó su relación con Zero actuando como confabulador durante el incidente en San Jerónimo. Aunque era uno de los miembros fundadores de los Patriots, acabó desilusionándose cuando la organización le dio la espalda a los ideales sobre los que se había fundado y, sobre todo, tras la despedida de Big Boss. Pese a que siguió actuando como un agente Patriot, conspiró y manipuló en secreto para destruir al grupo desde dentro.

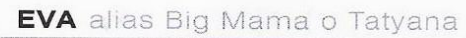
Durante el incidente en Shadow Moses, Ocelot utilizó a Liquid para conseguir los datos de las pruebas del Metal Gear REX para podérselos entregar a Solidus (el tercer clon de Big Boss y presidente de los Estados Unidos), mientras técnicamente seguía sirviendo a los intereses de los Patriots, pero manipulando, en realidad, a todos los involucrados. No obstante, Gray Fox (el Cyborg Ninja) le cortó inesperadamente el brazo derecho durante un enfrentamiento con Snake, miembro que le fue sustituido más tarde por el del cadáver de Liquid.

Durante el incidente en Big Shell en 2009 (y, para el caso, también durante el robo de Metal Gear RAY dos años antes), Ocelot volvió a ocultar sus intenciones reales a sus enemigos, aliados y jefes Patriot gracias a una serie de argucias. Su novedad principal era la de asumir la identidad de Liquid periódicamente, como si estuviera poseído por el clon muerto. Los Patriots, aunque estaban preocupados por su comportamiento, no dudaron ni un instante de su integridad, justo como tenía planeado.



Al cabo del tiempo adoptó la personalidad de "Liquid Ocelot" a tiempo completo, cortando así el vínculo que lo unía a los Patriots y fingiendo que su deseo era crear un mundo de libertad sin ley (muy parecido al que Big Boss había perseguido antes que él), cuando, en realidad, pretendía poner fin a la tiranía de los Patriots. Como sabía que los sistemas creados por ellos eran inaccesibles mediante un ataque directo, decidió destruirlos con la persona que menos esperarían: Solid Snake, su agente. Su comportamiento en *Metal Gear Solid 4*, no era, por tanto, más que el producto de un plan destinado a guiar a Snake hacia su objetivo final: el de descargar un virus en la red IA de los Patriots, incapacitando así a los sistemas. Una vez logrado, se enzarzó con Snake en un combate cara a cara, quizá con la intención de aprovechar la última oportunidad que tendría de poner a prueba su destreza frente a uno de los hijos de su gran amigo e ídolo, Big Boss. Al hacerlo, contrae el virus FOXDIE, escogiendo la muerte (y probablemente también la paz que conlleva) como una recompensa por haber conseguido que el mundo renaciera en una nueva era.

EVA alias Big Mama o Tatyana







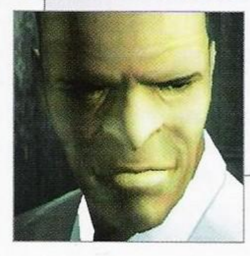
Es una agente que sirvió a los Estados Unidos, a Rusia y también a China. EVA ayudó a Big Boss (luego Naked Snake) durante la Operación Snake Eater, aunque su objetivo secreto era el de conseguir el Legado de los Filósofos para sus jefes de Beijing. Big Boss se reconcilia y la salva posteriormente, y se la invita a unirse a los Patriots. Se ofrece voluntaria para convertirse en la madre de alquiler en el proyecto Les Enfants Terribles pero – con Ocelot – se sintió terriblemente desilusionada con la organización tras la marcha de Big Boss y con la tendencia absolutista que domina a Zero. Da también la espalda a la organización y se convierte en confabuladora con Ocelot, haciéndose con el control del ejército Paradise Lost, reclutando a antiguos miembros de las PMCs. Consiguió recuperar el cuerpo de Big Boss con la ayuda de Raiden y dedicó todos sus esfuerzos a reconstruir y revivir al legendario guerrero, utilizando los miembros de los cadáveres de Liquid y Solidus.

EVA murió creyendo que Liquid Ocelot existía de verdad, tan convencida como cualquier otro de que su gran amigo se había transformado en poco más que el huésped del maligno espíritu de Liquid. Pero éste era el precio que Ocelot tenía que pagar para tener éxito en sus objetivos: ni siquiera EVA podía conocer cuál era la magnitud real de su plan.

SIGINT alias Donald Anderson



Sigint, especializado en tecnología e inteligencia, era miembro del equipo de apoyo de Big Boss durante la Operación Snake Eater. Entre muchos de los desarrollos tecnológicos que creó o manipuló estaba ARPANET, la red predecesora de Internet que permitió a los Patriots planear su control sobre toda la sociedad de la era digital. Como era uno de los aliados más cercanos y devotos de Zero, acabó encargándose de DARPA, la agencia de investigación del Pentágono responsable del desarrollo del Metal Gear REX. Su alias era Donald Anderson. Murió a manos de Ocelot durante el incidente en Shadow Moses pero su asesinato se encubrió como un desafortunado accidente durante un interrogatorio.



El Donald Anderson que más tarde murió frente a los ojos de Snake, infectado con el virus FOXDIE, era en realidad Decoy Octopus, uno de los hombres de Liquid disfrazado de Anderson que pretendía sacarle información a Snake.



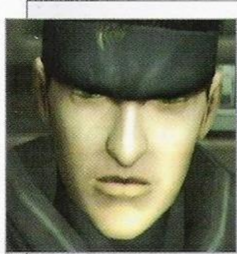


PARA-MEDIC alias Dra. Clark



Para-Medic, la última de los miembros fundadores de los Patriots, jugó un papel importante en la Operación Snake Eater. La que más adelante pasaría a llamarse Dra. Clark, fue la principal cabeza pensante en el proyecto Les Enfants Terribles y se ocupó del programa de investigación genética de los Patriots, entre otros asuntos científicos. Tras la victoria de Snake en Zanzibarland, utilizó su experiencia para sumir a Big Boss en un coma permanente y empleó una cirugía cibernética avanzada para transformar a Gray Fox en Cyborg Ninja. Cuando Naomi Hunter lo liberó, Gray Fox asesinó a la científica sin moral como venganza por todo el daño y el sufrimiento que ésta le había ocasionado.

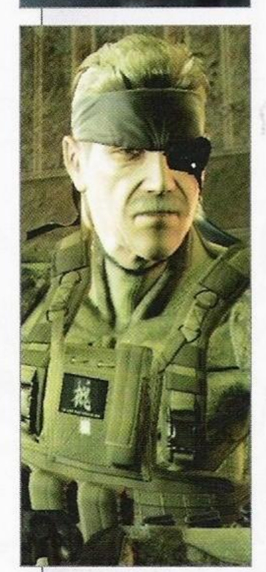
SOLID SNAKE alias David



De los tres resultados que se clonaron mediante el proyecto Les Enfants Terribles, Snake parecía inferior cuando se lo comparaba con su robusto gemelo, Liquid, y con Solidus, el clon "puro". Era una copia adulterada de su padre, Big Boss, estéril y con un pronóstico de vida breve.



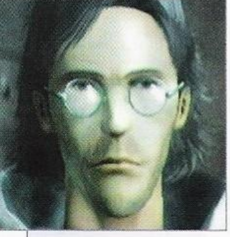
Snake sirvió como agente a los Patriots durante toda su vida (hasta el desenlace de *MGS4*) sin siquiera darse cuenta de ello; solo cuando estuvo en Big Shell empezó a pensar que quizá existía una variable ajena a sus cálculos. Después de derrotar a Big Boss en Outer Heaven y en Zanzibarland, Snake quiso retirarse. Pero, en lugar de ello, se le convocó para que eliminara a su gemelo, Liquid, durante el incidente en Shadow Moses. Liquid pensaba erróneamente (y motivado por la envidia) que su hermano era el clon genéticamente superior y, si no hubiera sido por el virus FOXDIE que Naomi Hunter le había inyectado a Snake, probablemente hubiera conseguido matarlo. No obstante, los acontecimientos en Shadow Moses no fueron todos malos, Snake conoció entonces a Otacon y a Meryl Silverburgh.



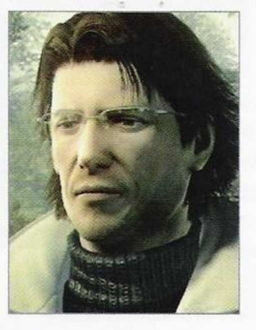
Tras escoger no seguir trabajando para su gobierno (aunque sin alejarse nunca de la atenta mirada de los Patriots), Snake fundó con Otacon una organización independiente llamada "Philanthropy", dedicada a evitar la proliferación de la tecnología Metal Gear. Esto lo llevó a estar presente en el petrolero Discovery, donde Ocelot y, en su primera actuación, también Liquid Ocelot, robaron el Metal Gear RAY. Dos años después, ayudó a Raiden a frustrar exitosamente los planes de Solidus a bordo de Big Shell.

Pese a lo destrozado que estaba por los efectos de la prematura decrepitud programada en sus genes, Roy Campbell, su antiguo comandante, lo vuelve a reclamar para que participe en los acontecimientos de *MGS4*. Como en los casos anteriores, Snake actúa como una herramienta de los Patriots sin saberlo, aunque con la ayuda paralela de Ocelot, acaba convirtiéndose en el arma responsable de la destrucción absoluta de la organización.

OTACON alias Hal Emmerich







Otacon es un genio científico manipulado por los Patriots para crear el Metal Gear REX, un arma de destrucción masiva. La intervención de Snake en Shadow Moses ayudó a Otacon a comprender que lo habían engañado, por lo que dedicó toda su vida al noble objetivo de asegurar la paz mundial. Después de fundar Philanthropy junto con Snake, lo ayudó en sus misiones posteriores; primero en Big Shell y luego contra Liquid Ocelot en 2014. Otacon, que parece ser una víctima habitual del destino, está condenado a perder para siempre a las mujeres a las que ama: Sniper Wolf en Shadow Moses, a su hermanastra Emma en Big Shell y, finalmente, a Naomi Hunter.

EMMA EMMERICH alias E.E.



Emma es la hermanastra de Otacon. Estaba furiosa con él por no haber sido capaz de evitar que su padre se ahogara por accidente, pero sin saber que, al mismo tiempo, mantenía una relación amorosa con su madre y que, por tanto, el fallecimiento de su padre había sido en realidad un suicidio. Emma desarrolló GW, la IA que estaba en el núcleo del Arsenal Gear, pero también, más adelante, creó el "gusano" que la incapacitaría. No vivió lo suficiente para ver sus efectos: Vamp la apuñaló y murió en los brazos de su hermano. Pese a que su vida se extinguió, su genialidad sobrevivió: el código del gusano que había creado se convirtió en la base del virus que Naomi Hunter y Sunny confeccionaron para destruir la IA central de los Patriots.

LIQUID



Después de descubrir parte de la verdad de su herencia y del proyecto Les Enfants Terribles, Liquid desarrolló una obsesión patológica por culminar el sueño de su padre. Sentía, además, un odio irracional hacia Snake.

Manipulado por terceros (sobre todo por Solidus y Ocelot) durante el incidente en Shadow Moses, Liquid murió al final por el virus FOXDIE que Naomi Hunter le había inyectado a Snake. Es fundamental para el desarrollo de la historia el trasplante de su brazo a Ocelot, puesto que esto le da la oportunidad a Ocelot de inventar a Liquid Ocelot, un subterfugio con el que logrará guiar a Snake hacia su destino, destruyendo así la dictadura de los Patriots.

LIQUID OCELOT



A todos los efectos, Liquid Ocelot y Ocelot eran la misma persona. Gracias a los brillantes resultados de las técnicas más avanzadas de psicoterapia, hipnoterapia y las nanomáquinas, Ocelot se sirve del personaje de Liquid Ocelot para encubrir sus planes reales. En 2014 ya tenía el control sobre las cinco Compañías Militares Privadas más grandes del mundo, todas reunidas en un conglomerado de empresas llamado Outer Heaven. Liquid Ocelot utilizó el cuerpo de Solidus para adueñarse del sistema SOP de los Patriots, ganando así el control de todas las armas de las tropas. Quiso entonces destruir el programa satélite central IA (JD) utilizando el cañón del Metal Gear REX, pero Snake frustró sus planes. No obstante, ésta no era más que otra farsa mediante la que Ocelot logró engañar a los Patriots y guiar a su agente Snake para que los eliminase en su nombre.

SOLIDUS alias Geoge Sears



Solidus fue el tercer clon del proyecto Les Enfants Terribles y era el único clon idéntico de Big Boss. Fue presidente de los Estados Unidos bajo el nombre de George Sears y aprovechó las ventajas que su posición le brindaban para conseguir los datos de las pruebas del Metal Gear REX en el incidente de Shadow Moses. Al desatar la ira de sus jefes, los Patriots, huye y organiza un ataque en Big Shell. Como Big Boss y Liquid antes que él, deseaba crear un estado libre de la influencia de la organización que lo había creado pero fracasó en el intento igual que sus predecesores. Lo cierto era, sin embargo, que los Patriots habían orquestado su rebelión desde el principio, empleándolo como una parte integral de su plan de investigación S3. Toda la crisis de Big Shell, no era más que una recreación en vivo de los momentos clave del incidente en Shadow Moses y cuyo objetivo consistía en mejorar su tecnología utilizando a Raiden, el Patriot, como el conejillo de Indias que debía liquidarlo. Liquid Ocelot utilizaría más adelante el cuerpo de Solidus para hacerse con el control del sistema SOP.

VAMP





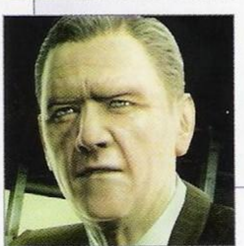
Vamp, que aparentemente murió de un disparo en la cabeza, fue la mano derecha de Solidus durante el ataque en Big Shell. No obstante, este guerrero temible (y alegremente perverso) se transformó en un ser invencible gracias a las nanomáquinas que Naomi Hunter había inventado. Estos aparatos microscópicos aceleraban sus procesos celulares naturales para curar con éxito (y, a veces, casi al instante) las heridas más graves. Snake le arrebató esta ventaja prodigiosa en Shadow Moses, cuando le inyectó las nanomáquinas que suprimían esa capacidad única y que le permitirían a Raiden deshacerse de él definitivamente.

ROY CAMPBELL







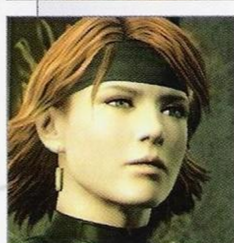


Pese a ser un personaje clave en el incidente en San Jerónimo, en el que ayudó a Big Boss a resolver la crisis, Campbell actuó como comandante de Snake durante las dos misiones en las que estuvo encargado de detener a Big Boss y volvió a repetir la función durante la misión en Shadow Moses. No obstante, el coronel Campbell, que había ayudado a Raiden en Big Shell, era en realidad un impostor virtual creado por el programa IA de los Patriots.

En 2014, consciente de los planes de Liquid Ocelot mediante su trabajo para las Naciones Unidas, Campbell le suplica a Snake (voluntariamente, aunque manipulado en secreto por los Patriots) que asesine a Liquid. La relación queCampbell mantiene con Rose, la antigua novia de Raiden, llevó a que los demás cuestionaran su forma de ser y a juzgarlo con mucha menos simpatía, lo que provocó que se distanciara de Meryl. Luego se descubre que esta relación era, en realidad, una farsa concebida por Campbell, un secreto generoso y fieramente guardado para proteger al hijo de Rose y de Raiden de los Patriots.

MERYL SILVERBURGH





Meryl es la hija de Roy Campbell, aunque pasó mucho tiempo fingiendo ser su sobrina por una disputa familiar. La joven soldado, a la que capturan durante la crisis en Shadow Moses, escapó gracias a la ayuda de Snake, que intentaba por su parte frustrar los planes de los terroristas liderados por Liquid. Más adelante se le encarga que asuma el mando operativo del Rat Patrol Team 01, una unidad especial encargada de vigilar a las Compañías Militares Privadas durante sus operaciones en el campo de batalla. En 2014 vuelve a desempeñar un papel importante al ayudar a Snake en su lucha contra Liquid Ocelot.



JOHNNY alias Akiba





Es un personaje infame dentro de la saga de *Metal Gear Solid* por su torpeza innata y problemas abdominales. En *MGS4* se descubre que Johnny tiene esos problemas debido a la ausencia de nanomáquinas en su cuerpo. A diferencia de otros soldados mejorados por SOP, no disfrutaba de los beneficios de un metabolismo regulado, ni de las ventajas de las reacciones intensificadas artificialmente. Pero fue precisamente esta debilidad la que se acabó convirtiendo en su mayor ventaja cuando Liquid Ocelot dañó el sistema SOP. Al poderse controlar de forma natural y estar libre de la influencia SOP, pudo salvar a Meryl en un momento crítico. Ambos tuvieron que superar terribles desafíos para defender a Snake al final de *MGS4*, de forma que Johnny acabó ganándose el amor de la mujer a la que había amado desde su primer encuentro en Shadow Moses.

NAOMI HUNTER





Naomi Hunter, que era huérfana, fue adoptada por Frank Hunter/Jaeger, alias Gray Fox: el hombre que, sin que Naomi lo supiera, había matado a sus padres. Naomi quiso vengarse después de que Snake lo derrotase y que los Patriots lo reconstruyeran para transformarlo en el Cyborg Ninja. EVA la reclutó y ayudó en su rescate. Naomi, con la esperanza de matarlo, le inyectó a Snake el virus FOXDIE al principio de la misión en Shadow Moses, pero lo convirtió en su lugar en un vector de la enfermedad. Su furia desapareció casi por completo cuando se dio cuenta de que Snake era un instrumento en manos de los Patriots. Acabó uniéndose a Ocelot, contribuyendo a su causa secreta con un ingenio técnico increíble. Creó la primera versión del virus que acabaría con la red IA de los Patriots, que más adelante le entregaría a la niña prodigio, Sunny, para que la completara.

Sufría un cáncer que las nanomáquinas habían logrado ralentizar (aunque no curar) y sentía grandes remordimientos por los aspectos moralmente más cuestionables de su carrera (sobre todo por el FOXDIE y por su complicidad en la voraz brutalidad de Vamp), por lo que finalmente encontró redención en la muerte poco después de saber que Sunny había culminado su trabajo con el virus.



GRAY FOX

alias Frank Hunter, Frank Jaeger o Null



Frank Hunter era un soldado del pasado, responsable de un gran número de muertes. Después de matar a los padres de una niña y verse sobrecogido por un profundo sentimiento de culpa, adopta a la pequeña que se llama Naomi. Lo utilizarían como sujeto de una cirugía experimental destinada a convertirlo en una herramienta de combate eficaz que luego emplearían en el incidente en San Jerónimo. Se enroló más adelante en FOXHOUND, donde primero luchó contra y luego a favor de Big Boss, pero Snake lo derrotó en ambas ocasiones. Aunque lo devuelven a la vida como el Cyborg Ninja, tiene que aguantar volver a ser el conejillo de Indias de experimentos horrorosos. Escapa del laboratorio de la Dra. Clark, alias Para-Medic, y la mata para vengarse de las humillaciones que le ha hecho pasar. Desarrolla una obsesión por Snake que roza los límites de la fascinación y del odio más puro. Participa en el incidente en Shadow Moses tanto para ayudarlo como para enfrentarse con él. Tras cortarle el brazo a Ocelot durante esa crisis, acaba sacrificándose para que Snake pueda derrotar a Liquid.

OLGA GURLUKOVICH

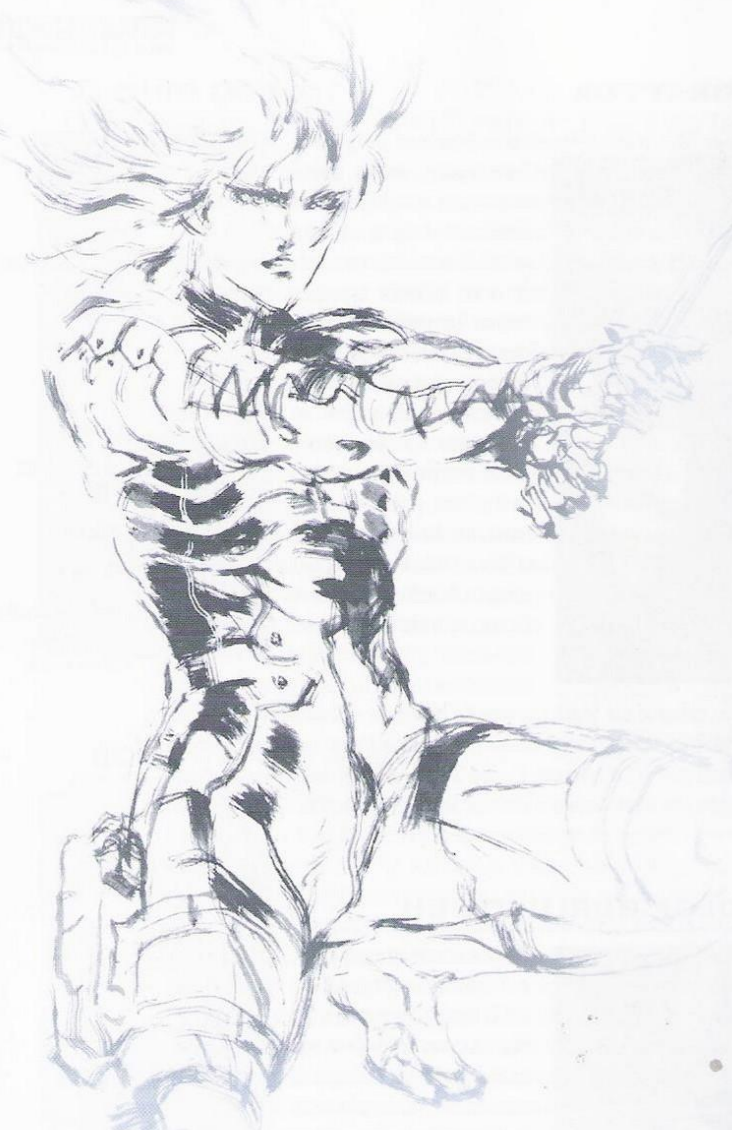


Era la soldado rusa que ayudó a su padre en el hundimiento del petrolero Discovery en 2007, pese a que estaba a punto de dar a luz. Olga se convirtió luego en una agente sumisa, aunque involuntaria, de los Patriots cuando la organización secuestró a su hija. Los Patriots la obligaron a obedecer para proteger a su hija recién nacida y por ello tuvo que desempeñar el papel de "cyborg ninja" sustituto en la simulación S3 en Big Shell. En un cruel giro del destino, tuvo que morir a manos de Solidus para salvar a Raiden; era una de las condiciones indispensables para que su hija, Sunny, sobreviviera.

SUNNY



Sunny, hija de Olga Gurlukovich, fue secuestrada por los Patriots nada más nacer. Raiden la libera y se une a Snake y a Otacon a bordo de su avión, el Nomad. La niña posee un don innato para entender la tecnología y cuenta con una genialidad que podría considerarse precoz incluso en un individuo muchísimo mayor que ella. Cambia el curso de la historia mundial completando el virus que había desarrollado Naomi Hunter. Su mejor contribución fue, quizá, la de modificar la estructura del código para asegurarse de que destruía las "mentes" virtuales de los programas IA de los Patriots, pero preservando los sistemas esenciales para la funcionalidad de las infraestructuras de la sociedad; un desarrollo que ni siquiera Ocelot hubiera creído posible.



ROSE alias Rosemary



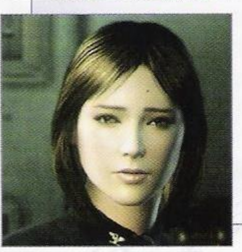


Rose era la novia de Raiden. Encubrió el nacimiento de su hijo adjudicándole la paternidad a Roy Campbell. Ambos montaron una farsa y se casaron para que ella pudiera escapar al escrutinio de los Patriots, que de otra manera podrían haberla utilizado a ella y a su hijo como una herramienta contra Raiden. Rose estaba convencida de que su amor volvería con ella en cuanto hubiera completado su misión, así que esperó a que los Patriots fueran eliminados antes de contarle la verdad.

La Rose que habló con Raiden a través del Codec durante el incidente en Big Shell era una impostora creada virtualmente por la IA de los Patriots para engañarlo.

MEI LING





Forma parte del equipo de apoyo de Snake durante la crisis en Shadow Moses y sigue siéndole leal al concluir la misión. Trabajó estrechamente con Philanthropy antes y durante la crisis en Big Shell, suministrándole a Snake el equipo que les había robado a sus jefes de entonces.

Volvió a ayudar a Snake en 2014, mientras servía a bordo del viejo buque de guerra, el Missouri. Como el barco no estaba bajo el control del sistema SOP, Mei Ling lo usó para transportar a Snake y a sus aliados hasta Outer Haven, la fortaleza oceánica de Liquid Ocelot. Con su ayuda pudieron subir a la colosal embarcación y liberar el virus que Naomi y Sunny habían creado para destruir a la IA.

RAIDEN

alias Jack, Diablo Blando, Jack el Destripador y otros





Fue niño soldado bajo el mando de Solidus durante la guerra civil de Liberia y creció reprimiendo unos recuerdos abominables. Pensaba que era un agente secreto del grupo FOXHOUND, aunque, en realidad, los Patriots lo estaban utilizando como conejillo de Indias para su programa de investigación S3.

Pese a que logró sobrevivir a la crisis en Big Shell, Raiden no logró escapar de los fantasmas de su trágico pasado. Estaba preocupado y convencido de que su novia, Rose, lo había traicionado, por lo que la dejó; más adelante se creyó la farsa (por desgracia necesaria) de que Roy Campbell y ella habían contraído matrimonio. Raiden fue en busca de Sunny, a la que liberó de garras de los Patriots y más tarde recuperó el cuerpo de Big Boss a petición de EVA. En un intento desesperado por expiar sus pecados pasados, se ofreció voluntario para someterse a una serie de procesos cibernéticos de mejora que acabaron transformándolo en una máquina más que en un hombre. Solo gracias a la lucha que llevó a cabo junto a Snake para derrotar a los Patriots, pudo redescubrir su humanidad. En cuanto completó su misión, se reunió con Rose y con su hijo.





METAL GEAR

Fue el primer tanque bípedo creado por un científico ruso llamado Granin, aunque posteriormente palidecería en comparación con el "Shagohod" de Sokolov, cuya importancia se vislumbra por primera vez durante la Operación Snake Eater. Varias décadas después, Otacon crea una copia avanzada del concepto original, el Metal Gear REX, con la capacidad de disparar cabezas nucleares. Este diseño se actualizó después para fabricar un modelo anfibio, el Metal Gear RAY. La tecnología Metal Gear alcanzó su cénit con la llegada del Arsenal Gear, un producto gigantesco que surgía a raíz de un proyecto mucho más humilde y que, básicamente, era una fortaleza móvil. El buque Outer Haven de Liquid Ocelot no era más que una versión modificada del Arsenal Gear robado a los Patriots.

FOXDIE

FOXDIE, que surge como resultado de un proyecto realizado por orden de los Patriots, es un "nanovirus" que se contagia por el aire y por el contacto físico. A diferencia de otras armas biológicas, sus efectos se limitaban a una serie de objetivos diferenciados por un proceso de identificación genética que había diseñado Naomi Hunter. Cuando le inyectó a Snake el virus por venganza, sin saberlo le hizo un gran favor a los Patriots, ya que el FOXDIE, que corría por sus venas, provocó la muerte a muchos de los principales protagonistas del incidente en Shadow Moses, incluyendo a Liquid. El virus, sin embargo, no afectó de la misma manera a Snake, por la sencilla razón de que no tenía los mismos marcadores genéticos que su hermano.

En 2014, Naomi le explica a Snake durante su intento de rescate en Sudamérica, que los procesos biológicos de su cuerpo están transformando el virus FOXDIE. La enfermedad pronto infectaría a sus víctimas de forma indiscriminada al cabo de pocos meses, lo que convertiría a Snake en el heraldo de un apocalipsis mundial. No obstante, Drebin le inyecta a Snake una nueva cepa del FOXDIE que suplanta a la del virus original, finalizando o, quizá solo posponiendo, la amenaza en la que se había transformado.



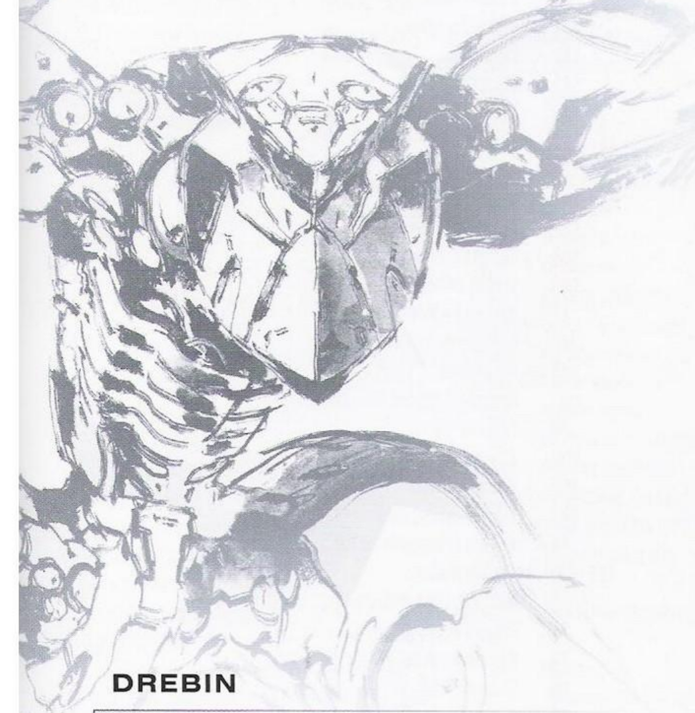
PSYCHO MANTIS

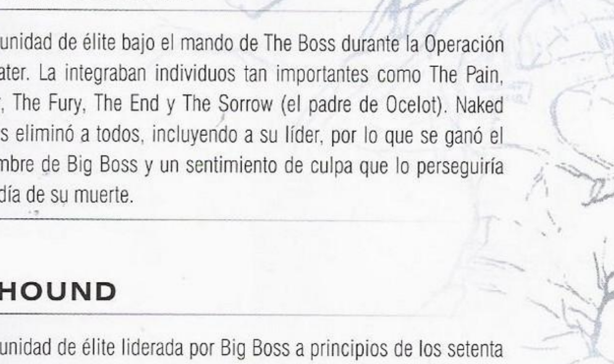




Psycho Mantis es un guerrero con tremendas habilidades telequinéticas, que luchó junto a Liquid en el incidente en Shadow Moses. Snake, por quien sentía una curiosa empatía (la sensación de que ambos compartían un vacío similar en lo más profundo de sus entrañas), fue quien lo derrotó. Su espíritu, sin embargo, sobrevivió a su muerte. Sus talentos únicos se destinaron a condicionar las frágiles mentes de las integrantes de BB Corps y su espíritu encontró refugio en Screaming Mantis, su comandante.

Psycho Mantis regresó después de que Snake derrotase a Screaming Mantis en Outer Haven y volvió a intentar demostrar lo increíbles que eran sus poderes...







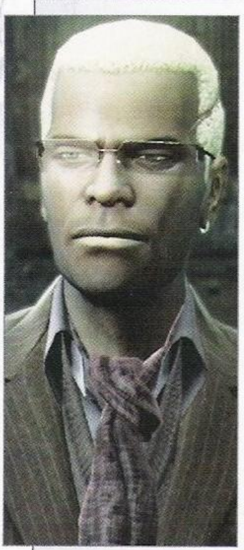
UNIDAD COBRA

Fue una unidad de élite bajo el mando de The Boss durante la Operación Snake Eater. La integraban individuos tan importantes como The Pain, The Fear, The Fury, The End y The Sorrow (el padre de Ocelot). Naked Snake los eliminó a todos, incluyendo a su líder, por lo que se ganó el sobrenombre de Big Boss y un sentimiento de culpa que lo perseguiría hasta el día de su muerte.

FOXHOUND

Fue una unidad de élite liderada por Big Boss a principios de los setenta y hasta que sus miembros se dispersaron. Big Boss, y posteriormente Liquid, la volvieron a unificar antes de los acontecimientos en Shadow Moses. En ambas ocasiones la comunidad internacional la tachó de grupo terrorista. Sus integrantes, tan famosos como chiflados, eran, entre otros, Vulcan Raven, Sniper Wolf, Psycho Mantis y Decoy Octopus. Este último fue la primera víctima conocida del virus FOXDIE.

DREBIN



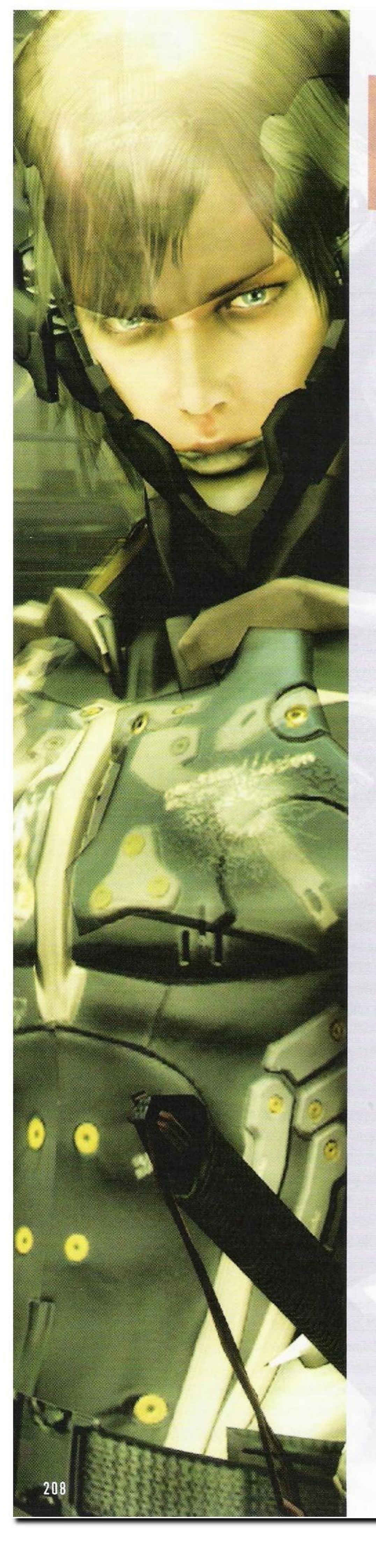
Es uno de los muchos agentes de los Patriots, pero se diferencia de los demás porque él sabe cuál es su papel. Se le encargó la misión de vender armas "lavadas", libres de los límites SOP. Entre otras muchas, su labor era la de asegurarse de que aquellos que quisieran combatir contaran siempre con las herramientas para hacerlo, perpetuando así la economía de guerra. Tras inyectarle a Snake la nueva cepa del virus FOXDIE con el que debía matar a EVA, Ocelot y a Big Boss, los Patriots le encargan a Drebin que ayude a Snake en la misión en la que tendrá que eliminar a Liquid Ocelot, lo que demuestra, una vez más, que Snake era el instrumento preferido por la organización. Gracias a Drebin las fuerzas que atacaron Outer Haven para ayudar a que Snake se infiltrara, tuvieron armas a su disposición.

DEAD CELL

Fue una unidad antiterrorista creada por George Sears (Solidus) durante su presidencia. El papel de esta organización consistía en llevar a cabo asaltos por sorpresa en bases aliadas como parte del entrenamiento que la capacitaría para protegerse en caso de sufrir un ataque real. Dead Cell, que quedó disuelta tras la encarcelación de su líder, se volvió a unir en secreto con Fortune, Fatman y Vamp como miembros principales, y atacaron Big Shell bajo las órdenes de Solidus.

SNAKEHOUND alias BB Corps

Fue una unidad que Liquid Ocelot fundó basándose en el modelo de FOXHOUND. Laughing Octopus, Raging Raven, Crying Wolf y Screaming Mantis son algunas de los integrantes de esta tropa de asalto de élite. Las cuatro fueron víctimas de guerra, que sufrieron muchísimo durante su infancia. Su entrenamiento las apartó de la realidad, pero las convirtió en guerreras furiosamente implacables.



ÍNDICE

Esta lista te será de mucha utilidad si lo que buscas es información específica. Basta con que busques la palabra sobre la que tienes dudas y que te remitas a la página indicada donde encontrarás la información que necesitas.

Ten en cuenta, sin embargo, que este índice podría revelarte detalles importantes del final del juego. Para evitar descubrir estas cosas antes de tiempo, los enlaces al capítulo Extras están escritos en **rojo**. Intenta evitar este capítulo hasta que hayas completado el juego al menos una vez.

CRÉDITOS

Agradecimientos especiales para Kojima Productions

La guía oficial de *Metal Gear Solid® 4: Guns of the Patriots* es una producción de Piggyback Interactive Limited.

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.

Productor:	Kenichiro Imaizumi
Colaborador exclusivo de la guía:	Ryan Payton
Director general de desarrollo empresarial en Europa:	Aki Saito
Jefe de producto internacional:	Ayako Tateyama

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT GMBH

Presidente:	Kunio Neo
Jefe europeo sénior de gestión del producto:	Hans-Joachim Amann
Jefe europeo de gestión del producto:	Christopher Heck

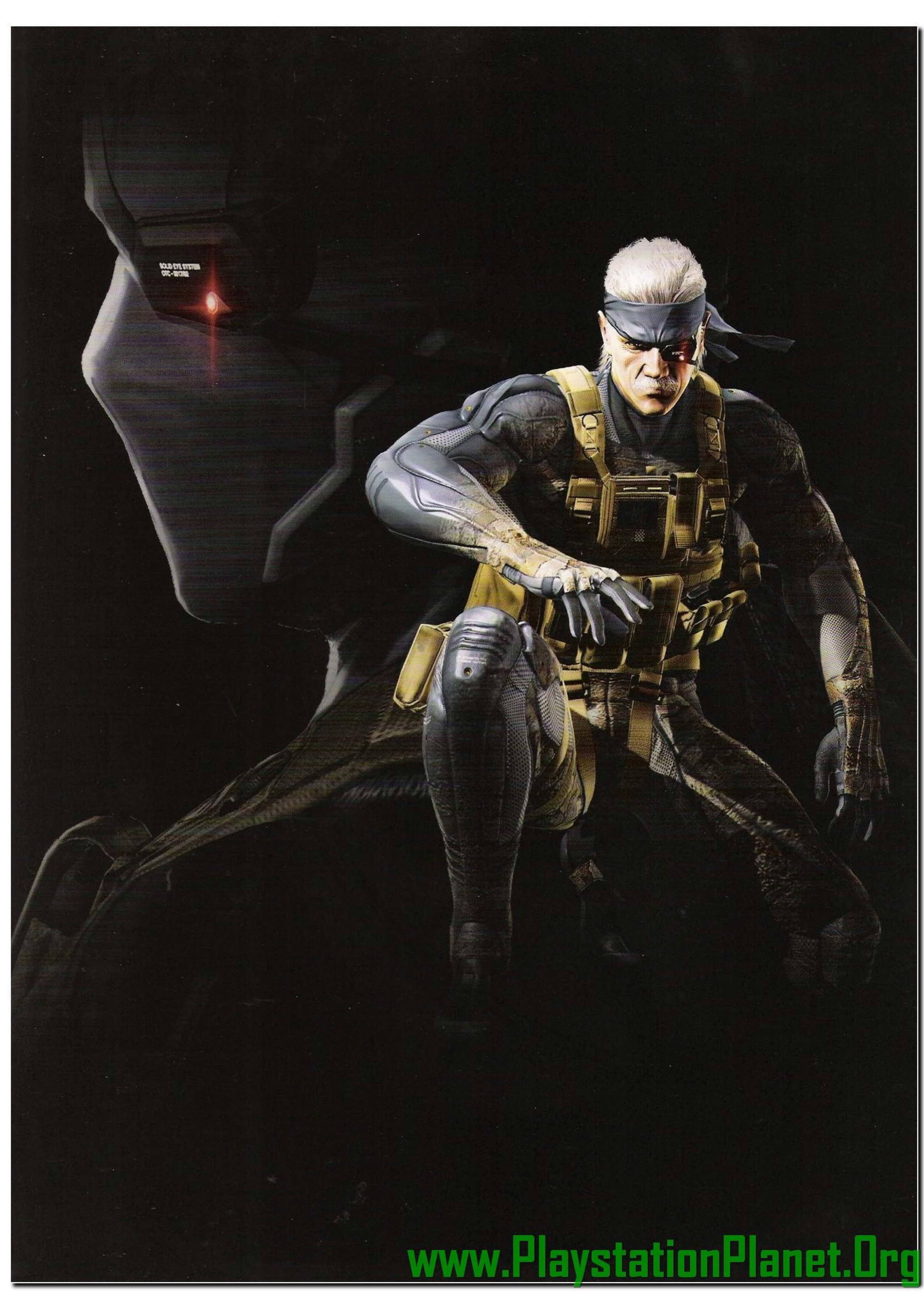
PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Directores ejecutivos:	Louie Beatty, Vincent Pargney
Director editorial:	Mathieu Daujam
Editores:	Matthias Loges, Carsten Ostermann
Autores:	James Price
	Maura Sutton
Asistencia editorial:	Eric Ling
Webmaster:	Carsten Ostermann
Director artístico:	Martin C. Schneider (Glorienschein)
Diseñadores:	Jeanette Killmann, Cathrin Queins, Jonas Radtke
Versión inglesa	
Revisión:	Maura Sutton
Versión francesa	
Editores:	Mathieu Daujam, Claude-Olivier Eliçabe
Versión alemana	
Editores:	Klaus-Dieter Hartwig, Janina Jentz
Revisión:	Janina Jentz
Versión italiana	
Editor:	**Synthesis International srl**
Responsables de localización:	Emanuele Scichilone, Marco Auletta
Versión española	
Editor:	**Synthesis Iberia SL**
Director de localización:	Gus Díaz
Producción	
Preimpresión:	AlsterWerk MedienService GmbH
Impresión:	Oberndorfer Druckerei GmbH



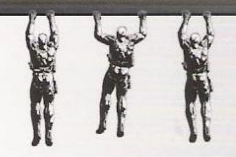
Agradecimientos especiales:

Frank Adler, Thomas Altemeier, Carlos Astorqui, Manuel Auletta, Antoine Bailly, Markus Bösebeck, Giusy Drammis, Nicolas Dyan, Wolfgang Ebert, Jürgen Endres, Nadine Fieze, Carlo Fracchioni, Roberto Ganskopf, Tobias Giesener, Stéphanie Hattenberger, Ilse Hüttner, Jamie Ingram, Sépa Jolijoli, Rishi Kartaram, Anskje Kirschner, Hans-Jürgen Kohrs, Angela Kosik, Samantha Leigh, Svetlana Lühring, Lars Marquardt, Yoshi Matsuhana, Jon Murphy, Kristin Rüther, Géraldine Saint-Louis, Sebastian Schedlbauer, Klaus Schendler, Uwe Setzer, Ella Siebert, Jean-Marcel Sommer, Franco Sportaiuolo, Pete Stone, Sandra Urban, Henriëtte van Herk, Andreas Voigt, Torsten Wedemeier.





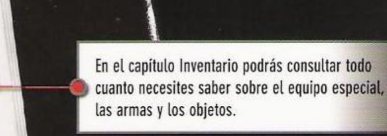
Es lo bastante difícil para suponer un reto incluso para los jugadores más expertos y, aunque jugases a *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* de principio a fin una docena de veces, no descubrirías todo lo que tiene que ofrecerte. Esta nueva entrega está plagada de objetos escondidos, rutas opcionales, recompensas aún por desbloquear, huevos de pascua y diversos secretos que la Guía Oficial te ayudará a descubrir para disfrutar al máximo de esta aventura épica.



La guía te ofrece además una explicación pormenorizada de todas las habilidades especiales y técnicas de combate, incluyendo las más avanzadas CQC, las tácticas de sigilo, qué puedes hacer para mejorar tu puntería y qué uso darle a los distintos dispositivos.

Un recorrido completo, que no te desvela lo que ocurrirá al final del juego, para el nivel "Difícil Big Boss" y aplicable a todos los ajustes de habilidad. Incluye también mapas detallados de todas las zonas.





En el capítulo Inventario podrás consultar todo cuanto necesites saber sobre el equipo especial, las armas y los objetos.

El capítulo Metal Gear Online es una guía de valor incalculable de este nuevo modo multijugador que incluye además mapas detallados.

Cuenta con características adicionales exclusivas como una serie completa de resúmenes de la historia y biografías de los personajes.

Esta increíble guía global te desvelará todos los secretos de MGS4, te explicará dónde están escondidos todos los objetos y huevos de pascua, qué rutas puedes seguir por las distintas zonas y qué tienes que hacer para conseguir las recompensas.

ISBN: 978-1-906064-10-5



€ 14.95

